

第一章：緒論　7

緒論　8

關於本手冊　8

從《模擬城市》
到《模擬城市 2000 》　10
開始吧！　12

第二章：載入篇　13

IBM 版　14

系統需求　14

硬體需求　14
軟體需求　14

快速啓動　15

安裝遊戲　15
啓動遊戲　19

注意事項　19
有關滑鼠　19
使用目錄欄（ Menu ）　20
海港及城市間運輸網路　20
城市名稱　20
儲存進度　21
載入遊戲　22

求助篇　23

顯示卡的問題　23
不能執行安裝程式！　24
《模擬城市 2000 》開機片　24

操作指引　26

快速功能啓動法　26

麥金塔版　28
快速啓動　28

安裝遊戲　28
啓動遊戲　29

注意事項　29

大尺寸螢幕　29
使用手冊　30
關於 PowerBook　30
海港及城市間運輸網路　31
特別感謝　31

操作指引　31

快速功能啓動法　31

第三章：教學範例　33

教學範例　34

正式開始之前　35

熟悉基本的滑鼠與鍵盤操作　35
教學範例中的引導文字及重要訊息　36
（模擬）城市的要素有那些？　36

教學範例一：基礎建設　37

城市的新生　38
城市視窗（ City Window ）　39
目錄欄　40
全面性觀察　41
把這兒當成自己的家吧！　42
劃分區域　43
提供電力　46
連線吧！　47
讓城市動起來　48
來點有趣的　49
城市工具箱　51
推土整地　52
造湖植木　53
試試造橋的功能　54
作個廣告　55
各種顯示方式　55
均衡發展您的城市　56
其它輔助資訊視窗　57

教學範例二： 移山填海 58

調整遊戲模式 59
創造心中樂土 60
我是土霸王 62
化高山爲平原 63
平台地形 63
『伸展』地形 64
想玩水嗎？ 65
植樹計畫 67
大功告成 68

教學範例三：城市規畫高級技巧 69

這是一個新的開始 69
『查詢』是一門學問 71
視窗之旅 73
預算視窗 78
天災人禍 84
您畢業了！！ 85

第四章：操作指引 87

操作指引 88

基本知識 88

您是誰？ 您又在做什麼？ 88
悲情城市與模擬城市 89
不同電腦版本的《模擬城市 2000 》 90
滑鼠與鍵盤的習慣用法 90
線上求助 91
地形 91



地圖大小限制 92
城市視窗與其它視窗 92

目錄欄（ Menus ） 93

檔案選項（ File Menu ） 93
速度選項（ Speed Menu ） 95
功能選項（ Options Menu ） 96
災難選項（ Disasters Menu ） 97
視窗選項（ Windows Menu ） 98
報紙選項（ Newspaper Menu ） 99

視窗（ Windows ） 100

城市視窗（ City Window ） 100
地圖視窗（ Map Window ） 135
預算視窗（ Budget Window ） 139
法規視窗（ Ordinance Window ） 150
人口視窗（ Population Window ） 154
工業視窗（ Industries Window ） 155
統計圖表視窗（ Graphs Window ） 156
鄰城視窗（ Neighbors Window ） 159

深入模擬城市 2000 160

遊戲不同難度的設定 160
時間的影響性 161
悲情城市（ Scenarios ） 162
分區 163
特殊區域 165
未劃分區域 165
商業 166
工業 166
電力 168

交通 172
港口 177
樹林 177
水域 178
供水系統 178
娛樂設施及供人民休憩的觀光去處 179
氣候 180
污染 180
獎勵 181
軍事基地 182
教育 184
大眾服務 185
報紙 186
發明 187
關於速度 188

策略篇 189

基本技巧 189
如何應付災難 192

第五章：都市風情話／畫 199

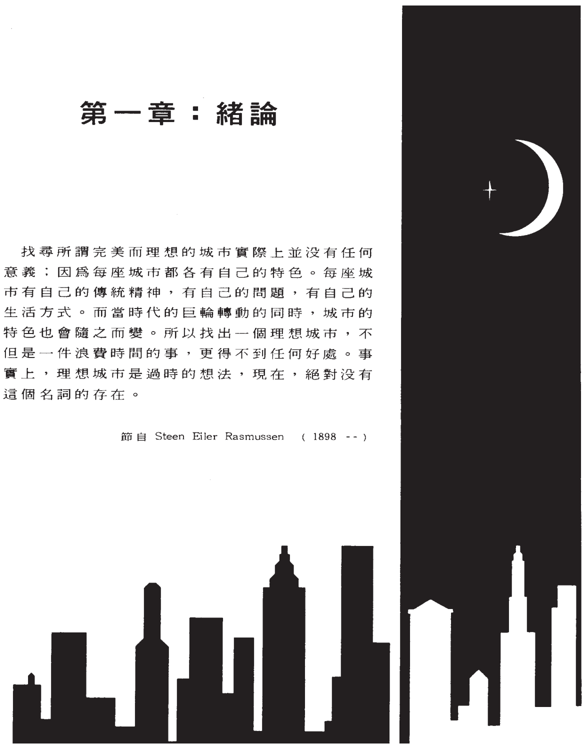
第六章：附錄 211

《模擬城市》與《模擬城市 2000 》的差別 212

第一章：緒論

找尋所謂完美而理想的城市實際上並沒有任何意義；因爲每座城市都各有自己的特色。每座城市有自己的傳統精神，有自己的問題，有自己的生活方式。而當時代的巨輪轉動的同時，城市的特色也會隨之而變。所以找出一個理想城市，不但是一件浪費時間的事，更得不到任何好處。事實上，理想城市是過時的想法，現在，絕對沒有這個名詞的存在。

節自 Steen Eiler Rasmussen （1898 -- ）



緒論

關於本手冊

歡迎來到《模擬城市2000》。

當您進入《模擬城市2000》之後，您將搖身一變，成爲成千上萬個城市的規畫人，設計者，或是高高在上的市長。您可以立刻接管我們所提供已設計好的城市，或是白手起家，造出屬於您自己的城市。

一切都操在您的手上。您可以造出小型的農業城，或是熱鬧，人口衆多的大都會。當您在規畫都市的同時，電腦模擬的居民（我們稱之爲電腦市民，如何？）會開始遷移到這個新興的城市中來，建造他們自己的住家，商店或公司，開始他們的家居生活，或是邀請他們的朋友到家裡來作客；如果這個城市是他們心中的福地洞天，那麼您城市中的人口將會節節上升；若是這裡不適合他們居住，那他們將會棄您而去。不過，他們並不是沉默的一群，您隨時可以看到人民們對您的政策或是作法反應如何。

《模擬城市2000》中最困難的挑戰在於，您必須在不犧牲人民的生活品質，維護並建造大衆服務建設，以及訂定一個讓人民能接受的稅率等等前提下，讓一個大都會能順利地運轉。《模擬城



市2000》讓您面對世界上所有的市長所要面對的兩難處境。我們是不是都說過自己一定會比這個市長幹的好的狂言呢？ 現在機會來了。

《模擬城市2000》基本上是一個創造性的遊戲，您的目的就是創造都市，讓都市繁榮--不過您也會有很多破壞的機會。從推土機，到地震，到空難，都只不過是滑鼠鍵一按一瞬間的事。但是請您記得，創造要比破壞更具挑戰性，更重要的是，電腦市民們的生命，希望與美夢都只不過在您的一念之間。

這本手册分爲以下幾個部分：

< 緒論 >

這一章爲您解釋一下手册的大綱，讓您了解《模擬城市2000》的目的，幫助您馬上進入情況。

< 載入篇 >

本手册同時提供玩家IBM電腦及麥金塔電腦之載入方法，唯一需要留意的是有關IBM電腦機型的記憶體管理及SVGA螢幕顯示卡之設定，若有這方面的問題，請參閱《模擬城市2000》所附之README檔或參考你的SVGA顯示卡手册，務必在進入遊戲前載入該顯示卡之VESA驅動程式，方可順利地當上《模擬城市2000》的自選市長。

< 教學範例 >

這裡提供了幾個自助式教學的例子，讓您熟悉在《模擬城市2000》中操作的方法。

< 操作指引 >

詳細地解說在《模擬城市2000》中各式的視窗，按鈕，特點及功能，並對電腦實際模擬的運作方式作一說明。

< 城市風情話 / 畫 >

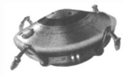
這一章中以圖文並茂的方式，把名人們對城市不同的觀點，感覺，詮釋及預言整理在一起。部分資料收錄在這一章中，而另外的則可能出現在手册中的任一個角落。

對於那些模擬城市的老手們，則可以在< 附錄 > 一節中看到這兩版遊戲的差異何在。

從《模擬城市》到《模擬城市2000》

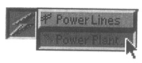
如果您原本就很熟悉從前的《模擬城市》，請再參考下面的說明，相信您一會就可以適應新的《模擬城市2000》。如果您以前沒玩過『模擬城市』，那麼跳過這一段吧，免得搞混了。

我們在《模擬城市2000》中改變了《模擬城市》中一些主要的特色，也去掉了一些不合用的工具，所以您在找尋以前慣用的工具時，可能會遇到點



麻煩。所有的差別與改進我們都詳列在< 附錄 > 一節中，不過爲了讓您能儘速適應，我們列出了三個熟悉《模擬城市》的玩家們，一進入《模擬城市2000》中，最常問到的問題：

● 發電廠選項在那裡？
發電廠的選項位於城市工具箱『電力』（Power）鈕的次功能裡。到『電力』鈕上按著滑鼠鍵不放，一會兒就會出現次功能目錄，移動亮棒到『發電廠』（Power Plant）上，放開滑鼠鍵，根據城市大小而異，您將會看到少則三種，多到九種不同型式的發電廠選單。



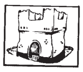
● 我按了又按....到底要怎麼樣設定區域呢？（住宅區、商業區、工業區）
原本《模擬城市》中使用的固定大小分區，現在改成可以任意設定大小。方法是先按著滑鼠鍵不放，再移動滑鼠，『拖曳』出一塊任意大小的區域。分區能與原有的道路、電線重疊，道路或電線也可以穿越分區。順便一提，機場與海港的劃分法與一般的區域相同。

● 供水系統有何用處？
在《模擬城市2000》中，我們加入了供水系統的設計，包括有幫浦、水管、淨水廠、水塔及海水淡化廠。在一開始建造城市時，您並不需要煩惱如何規畫供水系統，但是若您想發展出人口衆多的大城，供水系統還是不可或缺的。

開始吧！

《模擬城市 2000》一定要先載入到硬碟後才能執行。您可以參照『載入篇』，那裡對如何載入遊戲及啓動遊戲都有詳細的解說。

進入了《模擬城市 2000》後，就放鬆心情去嘗試一切吧！不過在您覺得摸不著頭緒，需要指引的時候，可別忘了翻開我們爲您準備的教學範例噢！



城市是爲了人類而產生的：爲了他們的希望和夢想、爲了他們的工作和娛樂、爲了他們的家和後代子孫。
城市是有生命的，並有屬於自己的特點；每個城市都與衆不同並不斷地在成長、改變。
一個有生命的組織是由全體人民所組成的。城市裡包含了許多東西，但追根究底起來，它只不過是人性的倉庫罷了！

第二章：載入篇



以往，對玩家來說，載入遊戲是一件蠻簡單的事，然而，由於管理記憶體的出現，現在，載入遊戲已經演變成一門高深的學問了，也許在未來，學校還會增設此門學科呢！

這一章，我們同時提供玩家有關 IBM 電腦及麥金塔電腦的載入方式，這並不表示你手上的磁片同時適合這兩種機型，而是我們提供市場兩個遊戲版本銷售，讓有電腦的玩家都可以盡興。

IBM 版

系統需求

硬體需求

IBM 或 100% 相容機型，386 或以上機種。

至少需要 4MB RAM，4MB 硬碟空間，及 Microsoft ¦!容滑鼠。

Super VGA 顯示卡及配合顯示器，至少要能顯示 640x480，256 色的解析度。

選擇性配備：魔奇音效卡（Ad Lib），Media Vision PAS，聲霸卡（Sound Blaster），Roland MPU-401 或 100% 相容介面。

軟體需求

MS-DOS 3.3 版以上。



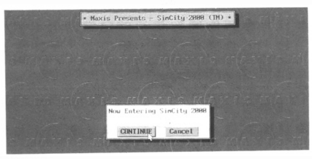
快速啓動

安裝遊戲

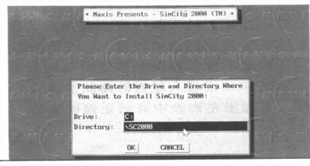
《模擬城市 2000》必須要先載入到硬碟後才能執行。安裝方法如下：

1. 將《模擬城市 2000》磁片 1 放入 A 槽。
2. 鍵入 A：[Enter]。
3. 鍵入 Install [Enter]。
4. 接下來請隨畫面上的指示動作：

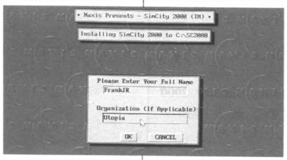
● 首先畫面上會出現 "Now Entering Simcity 2000 " 的字樣，表示您已成功地啓動了載入程式。請按『Continue』鍵繼續。

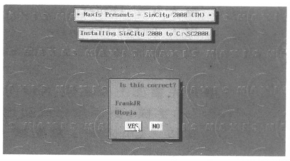


● 接下來請您設定要載入遊戲的磁碟機及目錄名稱；設定完後請按『OK』鍵。



●載入程式會再要求您輸入您的大名及公司行號。這兩個屬於您自己的名號將會記錄在載入的這份拷貝中，而遊戲中更會常常用到這兩個名號：您只要將游標指到對應的欄位按鈕輸入即可，輸入完成後按下『OK』鍵。若是您眞的懶得輸入，直接 按下『OK』鍵就可以了，而這兩個名號將以預設値代替。

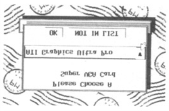




●程式會再詢問您是否確定這兩個名號輸入正確，若您確定正確，請按下『YES』鍵，否則請按『NO』，重新再輸入一次。

●接下來載入程式會開始拷貝部份的遊戲檔案，請稍待一會。

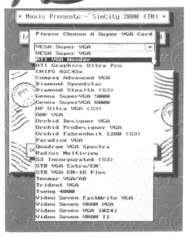
●當檔案拷貝到一個段落後，畫面上會開始要求您設定您的系統配備：



□ "Please Choose a Super VGA card"

首先，載入程式會先詢問您的SUPERVGA卡型式爲何。在此之前，載入程式會先測試您的SUPER VGA卡可能的型號種類，您可以按著視窗中的向下箭頭不放，移動亮棒選擇電腦所配的SUPER VGA卡。但載入程式的測試並非百分之百的準確，若您未在列表中看到正確的型號，您可以

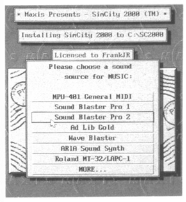
按下『Not In List』鍵，讓載入程式列出所有支援的SUPER VGA卡後再做選擇。若您還是找不到您的SUPER VGA卡型號，那只好請您按下『Don't Know』鍵，遊戲便會假設您的SVGA卡與VESA顯示規格相容（也就是說您以後要進入遊戲前一定要先載入VESA驅動程式！）。除此之外，選擇完後請按下『OK』鍵表示顯示卡設定完成。



□ "Please Choose a Sound Source for Music"

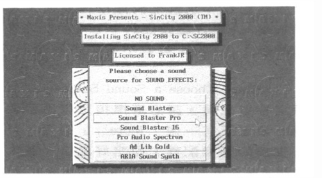
設定音樂配備。請您選擇指定發出音樂的配備名稱，最底下有一個『More...』選項，可以列出另外支援的音樂配備。設定好之後，載入程式會先去測試這個音樂設備是否存在（偵測成功：OK，偵測失敗：Failed），同時會列出另外 三個選項：

. Continue 音樂配備設定完成。
. Change Card 變更剛才的選擇。
. Change Setting 若您確定您有此項音樂配備，但載入程式卻測試不到，那很可能是因爲您的IRQ値，DMA値或I/O地址並非預設値。此時您可以利用 這個選項來輸入您自己的設定，再讓載入程式來偵測。



□ "Please Choose a Sound Source for Sound Effect"

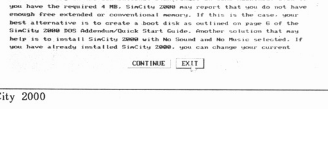
設定音效配備。方法與步驟都與設定音樂配備的方法相同。



●設定完系統配備之後，載入程式會繼續拷貝檔案。

●看到『Please Insert Disk 2』的訊息時，請插入第二塊磁片。

●看到『Please Insert Disk 3』的訊息時，請插入第三塊磁片。



●當三塊磁片都載入完成後，載入程式會顯示『讀我』(ReadMe)檔的內容，裡頭包含了一些手册付梓前無法詳列的事項，其中並詳述了某些音效卡及顯示卡、記憶體的設定方式。繼續閱讀請按『Continue』鍵，否則請按『Exit』鍵。

●載入完成！

5. 安裝完《模擬城市2000》後，請記得把最後一塊磁片抽出磁碟機。



啓動遊戲

請根據上述的步驟先將遊戲安裝好。確定您在安裝遊戲的目錄下後，鍵入SC2000 [Enter]。

注意事項

有關滑鼠

您必須要有滑鼠才能玩《模擬城市2000》。當手册，畫面上的文字或是本載入篇中要求您『按鈕』、『雙按』或是『拖曳』的時候，指的都是滑鼠左鍵。右鍵則相當於『中央對正』（Center）的功能，可將城市某處對正視窗中央顯示。

使用目錄欄（ Menu ）

目錄欄位於畫面正上方，是遊戲中使用相當頻繁的工具。要打開目錄欄中任--個選項，請把滑鼠游標移到此選項上，按著滑鼠左鍵不放。接下來本選項的目錄就會開啓，您再移動滑鼠游標，將亮棒移到您想選的項目上，放開滑鼠鍵即可。如果您不想選擇其中任何一個項目，可把游標移到選項目錄外，再放開滑鼠鍵即可。

海港及城市間運輸網路

當城市發展到了某一個程度，要是您未建立與其它城市間的交通運輸系統，工業將不會再繼續發展。如果城市臨接海岸或有河川流貫，那麼您可以興建海港來刺激工業，若是不臨接海岸，也沒有河川流貫，那您必須在城市邊緣舖建鐵路或是高速公路，連接本城與外地的交通運輸線，來促進工業發展。

城市名稱

《模擬城市 2000 》中，每一個城市都有兩個名字。一個是創造城市時，您爲城市取的名字；另一個則是儲存這個城市進度所用的檔名。

城市名稱最多可以有 30 個字元，包括英文字母、數字、空白或某些符號。進度名稱則必須遵循 DOS 的標準，主檔名只能有 8 個字（不能有空白或特殊符號），而副檔名一定是 .SC2 。



您一定要爲城市取個名字，但進度檔的名稱遊戲則可爲您代勞；當然您也可以自己取進度檔的名字。若您不指定進度檔的名稱，遊戲會擷取城市名稱前 8 個『合法』字元--先去掉空白或特殊符號--來做爲進度檔的名字。不過要小心，有時候這個名字會與其它的進度檔相同，而無意間蓋掉了其它城市的進度！

儲存進度

您可以從目錄欄『檔案』（ File ）選項中選擇『儲存進度』（ Save City ）項目來記錄城市現在的狀況。如果這一個城市以前曾儲存過進度，那麼這次會以同樣的進度檔名來儲存進度；若是沒有儲存過，遊戲則會依照前面所說的方式來取進度檔名，並用這個檔名來儲存進度。

若您想另存一個進度檔，或是您想將進度儲存在其它的磁碟或目錄，您可以選擇目錄欄『檔案』（ File ）選項中的『把進度儲存爲 .... 』（ Save City As.... ）項目；接下來會出現一個進度儲存視窗。若您想更改城市名稱，將游標移到視窗『名稱欄』（ Name ）上按鈕後，再輸入新名稱即可。若您想另存一個進度檔，則先把游標移到『檔案名稱』（ File Name ）欄按鈕，再輸入一個新的名字。遊戲會自動爲您加上 .SC2 的副檔名。

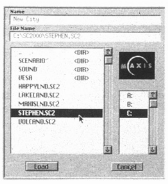
要改變進度檔儲存的目錄，到 < ..> 上連按兩次滑鼠左鍵，可以跳到上一層目錄；若到其它目錄名稱上連按兩次滑鼠左鍵，則可進入這個目錄。

您也可以用視窗右下方磁碟機那一欄，來指定進度檔的磁碟機。

當您決定好了城市名稱，儲存檔的名稱，磁碟與目錄時，到『儲存』（ Save ）鍵上按鈕便可儲存進度。

若您想取消這次的動作，到『取消』（ Cancel ）鍵上按鈕就可以了。

載入進度



若您想載入先前儲存的進度，可以利用目錄欄『檔案』（ File ）選項中的『載入進度』（ Load City ）項目，選擇後進度載入視窗就會開啓。

載入進度的方法有兩種： 在想要載入的進度檔上連按兩次滑鼠左鍵，或是到進度檔上按鈕，把亮棒移到上面後，再按『載入』（ Load ）鍵。

如果在這個目錄下沒有您想載入的進度檔，您可以在 < ..> 或是其它的目錄上連按兩次滑鼠左鍵，移動到另外的目錄。



若您想查詢某個進度檔內儲存的城市名稱爲何，可以到進度檔上按鈕，把亮棒移到上面後，城市名稱就會出現在本視窗最上方的『名稱欄』（ Name ）裡。

若您想取消這次的動作，到『取消』（ Cancel ）鍵上按鈕就可以了。

求助篇

顯示卡的問題

《模擬城市 2000 》需要至少能顯示到 640x480 ，256 色解析度的顯示卡及螢幕。當安裝遊戲的時候，安裝程式會自行測試電腦配備的顯示卡，並列出可能的顯示卡名稱。如果列出的不是電腦中所配顯示卡的名稱，您可以按著旁邊的箭頭鈕不放，這時會列出比較多種的顯示卡選擇；您可以移動亮棒到顯示卡的名稱上，放開滑鼠鍵即可。請您注意，如果您的顯示卡型式較舊，雖然可以執行 640x480 ， 256 色的顯示模式，但安裝程式可能還是無法測出這塊卡。

如果安裝程式認不得您的顯示卡，它將會告訴您一段訊息，表示您的系統無法執行《模擬城市 2000 》。如果您確知您的顯示卡可以執行這種顯示模式，您可以按下『繼續』（ Continue ）鈕。安裝程式便假設您的顯示卡可以用加掛 VESA 驅動程式的方法來執行這種顯示模式。

接下來，您必須要安裝配合您顯示卡的 VESA 驅動程式。除非您的顯示卡眞的是非常非常舊了，否則應該在顯示卡所附的磁片中都可以找到 VESA 驅動程式。

將這個驅動程式拷貝到硬碟上。以後在執行《模擬城市 2000》之前，務必記得要先執行這個驅動程式。

若您找不到 VESA 驅動程式，請您跟購卡的經銷商聯絡吧！

不能執行安裝程式！

確定滑鼠接好，而且已載入了滑鼠驅動程式。若還是不能執行安裝程式，請您先加掛配合顯示卡的 VESA 驅動程式。

《模擬城市 2000》開機片

如果您的系統符合《模擬城市 2000》所要求的硬體配備，但是遊戲卻不能正常地執行，那麼很有可能是與常駐程式的衝突所引起的。如果您對於修改 Config.sys 與 Autoexec.bat 兩個檔很在行的話，那請您自行去掉常駐程式的敘述。若您不曉得怎麼做，或是不想修改這兩個檔案，那只好請您製作一塊《模擬城市 2000》開機片了。如果您想玩《模擬城市 2000》，請用這塊磁片開機；其它時候您可以用硬碟來開機。以下就是製作開機片的步驟：

● 第一步：

將一塊空白，格式化過的磁片放入 A 槽。鍵入 SYS A：[Enter]，如此便可以 把開機系統檔拷貝到磁片上。（記得在磁片上貼份標籤，免得要玩的時候在一堆磁片 裡遍尋不著）。

● 第二步：

將滑鼠驅動程式（通常叫做 MOUSE.COM 或是 MOUSE.SYS）及 VESA 驅動程式（如果需要的話）拷到這塊磁片上。

● 第三步：

製作一個 Autoexec.bat 檔：

1. 鍵入 A：[Enter]
2. 鍵入 COPY CON AUTOEXEC.BAT [Enter]
3. 鍵入 PROMPT PG [Enter]
4. 鍵入 MOUSE [Enter]（如果您的滑鼠驅動程式叫做 MOUSE.COM 的話）
5. 鍵入 [VESA 驅動程式的名稱] [Enter]（如果需要的話）
6. 鍵入 C：[Enter]
7. 鍵入 CD\SC2000 [Enter]
8. 鍵入 SC2000 [Enter]
9. 先按 [F6] 鍵， 再按 [Enter] 鍵。

如果《模擬城市 2000》並非安裝在 C：\SC2000 中，請您根據遊戲安裝的磁碟及目錄修改第 6，7 兩個步驟。若您使用的滑鼠驅動程式是 MOUSE.SYS，請去掉第四行，再由 Config.sys 檔中來安裝滑鼠驅動程式：

1. 鍵入 A：[Enter]
2. 鍵入 COPY CON CONFIG.SYS [Enter]
3. 鍵入 DEVICE= MOUSE.SYS [Enter]
4. 鍵入 FILES= 30 [Enter]
5. 先按 [F6] 鍵， 再按 [Enter] 鍵。

● 第四步：

用製作好的磁片開機。不玩的時候，記得把磁片拿出來，再用硬碟開機，就可以回復您原來的系統設定了。

操作指引

快速功能啓動法

. 使用方向鍵可以捲動城市視窗。

.[Home] 鍵可以啓動『拉近觀察距離』（Zoom In）功能。

.[End] 鍵可以啓動『拉遠觀察距離』（Zoom Out）功能。

.[Delete]（[Del]）鍵可以啓動『反時針旋轉』（Rotate Counter-Clockwise）功能。

.[Page Down]（[PgDn]）鍵可以啓動『順時針旋轉』（Rotate Clockwise）功能。

. 先按著 Shift 鍵不放，再到任一個功能鍵上按鈕，可以看到線上求助訊息。

. 先按著 Shift 鍵不放，再到城市中（建築物、基礎建設或地形）任一處按鈕，可以啓動『查詢』（Query）功能，顯示出有關這個地點的統計資料。

. 要取消鋪設道路、鐵路、地鐵、區域的動作，在放開滑鼠鍵之前先按下 Shift 鍵。

. 滑鼠右鍵可以啓動『中央對正』（Center）功能。

. 先按著 Control 鍵不放，再到城市某處按下滑鼠左鍵則可啓動『推土機』（Bulldozer）功能的『破壞／清除』（Demolish/Clear）次功能。



一小圈的石頭圍住前晚燃燒的熊熊營火。牧羊人想像著自己拿著權杖，注視著他的 子民，並巡視著城牆及崗哨。在最少的圍牆中擁有最大的土地－－今日我們稱之爲 Radiocentric 計畫。

麥金塔版

快速啓動

支援 LC， Performa， II， Centris，及 Quadra 系列； Color Classic， PowerBook （160，165c，180， 180c， Duo 210，230）。

需 4MB RAM（需 2.5MB 剩餘記憶體），滑鼠，硬碟（需 3MB 空間），8 位元的彩色顯示器（可顯示 256 色）。

需 System 7.0 或更高的版本。

安裝遊戲

《模擬城市 2000》必須要先載入到硬碟後才能執行。安裝方法如下：

1. 先在硬碟中造出一個新的檔案夾（Folder），並取名爲 "SimCity 2000"。

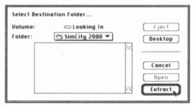
2. 將《模擬城市 2000》磁片 1 放入軟碟機後，電腦會自動替你打開磁片目錄檔。



3. 把游標移到磁片目錄上的『Simcity 2000(TM).sea』圖標上，連按兩次滑鼠鍵。



4. 待對話盒出現後，請將載入檔案夾（Folder:）選定爲剛才造出的 "SimCity 2000"，再按下『Extract』鈕。



5. 當磁片 1 安裝好之後，將磁片取出。

6. 接下來把磁片 2 放入軟碟機內，電腦會自動打開磁片內之目錄。

7. 再把游標移到『Cities.sea』圖標上後，連按兩次滑鼠鍵。



8. 重覆 4、5 兩個步驟。

啓動遊戲

電腦開機後，進入硬碟內標示爲 SimCity 2000 之檔案夾內之目錄檔後，請將游標移到『SimCity 2000』圖標上連按兩次滑鼠鍵....這就開始了！！



注意事項

大尺寸螢幕

如果您的機器螢幕尺寸大於 13 吋，您必須把記憶體分配（Memory Partition）設成比預設値高，才能看到全螢幕的城市視窗。作法是先到『Simcity 2000』圖標上，按一次滑鼠鍵，再打開『File』目錄，選擇『Get Info』。將『Application Minimum Memory Size』從 2500 調成 3500，再把 Info 視窗關閉即可。

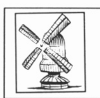
使用手册

玩遊戲時，隨時把使用手册放在身邊。裡頭不但有完整（而且易學，易用又有趣）的教學範例，還有非常完整的操作指引，將各個功能鈕與視窗解釋的一清二楚；並包括了遊戲內部的模擬原則。另外在手册中，我們也以圖文並茂的方式節錄了不少與『城市』相關的藝術作品。

關於 PowerBook

PowerBook 爲了省電，在使用者不頻繁按鍵或是移動滑鼠的時候，會把 CPU 的速度調慢。這是一個很不錯的設計，但是如果在玩《模擬城市 2000》時，您放著讓它跑一段時間之後，城市時間的進行會隨著 CPU 的速度慢下來。如果這個情形對您造成困擾，請您參考一下 PowerBook 的手册，看看要如何把這個功能關掉。

記得保護您的 LCD 螢幕！ 如果您要讓《模擬城市 2000》自己在電腦上跑一段不短的時間，記得把螢幕的亮度與對比調低，或是打開螢幕保護（Screen-Dimming）的功能。



在遙遠的那端，老牛拖著笨重的犁在肥沃的土地上耕出一行又一行的直線。就如時光機器般，犁爲農夫帶來了追求其它事物的自由；但由於它是大地的美容師，所以它成了計畫的先驅者－－透過暴力來劃分區域。



海港及城市間運輸網路

當城市發展到了某一個程度，要是您未建立與其它城市間的交通運輸系統，工業將不會再繼續發展。如果城市臨接海岸或有河川流貫，那麼您可以興建海港來刺激工業，若是不臨接海岸，也沒有河川流貫，那您必須在城市邊緣舖建鐵路或是高速公路，連接本城與外地的交通運輸線，來促進工業發展。

特別感謝

我們要特別感謝 Compact Pro 壓縮技術的創造者 Bill Goodman，我們才能把《模擬城市 2000》那麼多的資料塞到小小的兩片磁片裡。

操作指引

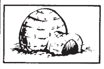
快速功能啓動法

- 使用方向鍵可以捲動城市視窗。
- 按著 Shift 鍵不放，再將游標移到任一個功能鍵上按下滑鼠鈕，就可以直接看到線上求助訊息。
- 按著 Shift 鍵不放，再把游標移到城市中之建築物、基礎建設或地形任一處，按下滑鼠鈕，立刻可以啓動『查詢』（Query）功能，顯示出有關這個地點的統計資料。

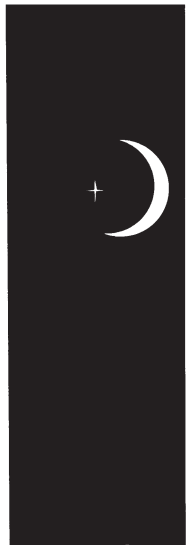
. 要取消舖設道路、鐵路、地鐵、區域的動作，在放開滑鼠鍵之前先按下Shift鍵即可。

. 按著『Option』鍵不放，在場景內之游標會立刻切換成『中央對正』（Center）功能，只須再按一次滑鼠鈕，畫面就會立刻移到你所鎖定的地方。

. 在城市建築模式（City-Building Mode）中，若按著『B』鍵不放，在場景內的游標會立刻切換到推土機功能，這時只要在城市某處按下滑鼠鈕即可啓動『推土機』（Bulldozer）功能的『破壞/清除』（Demolish/Clear）之功能。



爲了對抗徘徊不去的小偷及強盜，牧羊人和農夫便將他們的營地建在一起，藉由存活下去及合作的簡單行爲，吸引了志同道合的夥伴加入他們的陣營中。營地漸漸地變成了村莊。更好的生活環境及越來越多變成居民的遊客－－使得村莊持續不斷地在成長。



第三章：教學範例

專家們都說大都市是越來越難以駕馭了，不過，這些專家究竟懂些什麼？

--節自Newsweek，1971年4月5日
Richard J. Daley（芝加哥市長，1902--1976）



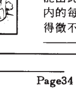
教學範例

恭喜您！因爲您擁有了《模擬城市2000》，您將成爲上千個都會的市長，還有不可數計的電腦市民統治者。雖然這是一個高難度的遊戲，但人們還是喜歡玩它。以下的這些教學範例將可使您儘快地熟悉這個遊戲的操作方式。

我們一共安排了三個範例，每一個範例在短時間內就可結束，您將可以馬上在您自己的城市中印證所學。第一個範例大略介紹了《模擬城市2000》中的一些基本功能，可以讓您學著如何開始創造一個新的都市，以及剛起步的一些動作。第二個範例則專門介紹在您建造城市的過程中，如何來創造，編輯與修改城市的地形。第三個範例則是一些高階功能的解說。

我們建議您先試試第一個範例，再開始創造您自己的都市。您或許可以無師自通，不再需要另兩個範例，但是當您感到迷惑時，別忘了再回來看看。

在一千年的時間當中，要做到完全革新之前，將會先徹底地改變城市的大小或本職，但.....



最近突然出現了三個新的批發商，他們承諾將發揮其強大的影響力來解決城市和都市生活的問題，這就是電車、腳踏車和電話的發明。他們不大可能由此預見人口成長所帶來的問題；但無庸置疑的，這將會影響到5-15哩內的每一個大城鎮。然而，文明的逐漸發展和生活的進步，使得這問題變得微不足道，因此沒有人看得到未來的景象。

———F.J.Kinsbury，1895



正式開始之前

在開始我們的教學範例之前，請您先了解以下這些習慣用法與名詞：

熟悉基本的滑鼠與鍵盤操作

《模擬城市2000》需要滑鼠才能進行遊戲。您必須要先熟練以下這些滑鼠基本動作：

- 按鈕：把滑鼠游標移到目標上，按一次滑鼠左鍵。
- 雙按：把滑鼠游標移到目標上，快速連按兩次滑鼠左鍵。
- 拖曳：把滑鼠游標移到目標上，按下滑鼠左鍵，但不要放開左鍵，再移動滑鼠即可拖曳此目標；放開按鈕即可放下此目標。

在本手册中除非另有說明，否則按鈕，雙按或是拖曳所按的都是滑鼠左鍵。

另外，"Shift+左鍵"，所代表的是按著鍵盤上的Shift鍵不放，再按滑鼠左鍵。"Option/Control+左鍵"所代表的是：

□在麥金塔上，表示按下鍵盤上的Option鍵不放，再按滑鼠左鍵。

□在DOS或是Windows之作業環境下，表示先按著Control鍵不放，再按滑鼠左鍵。

教學範例中的引導文字及重要訊息

在以下的教學範例中，以下不同字體的文字各有其特殊意義：

當您看到這樣的文字，代表說下一步您該這麼作。

當您看到這樣的文字，代表說這是一個值得注意的特性，警告或是其它重要的訊息。

（模擬）城市的要素有那些？

在您正式要開始之前，讓我們先告訴您《模擬城市 2000》中的『城市』是由那些要素組成的：

- 讓電腦市民居住的地方： 住宅區
- 讓電腦市民工作的地方： 工業區
- 讓電腦市民購物與從商的地方： 商業區
- 電力來源： 發電廠
- 把電力傳輸到各區的方法： 電線
- 讓電腦市民能自由工作，回家或出門購物的途徑： 道路

這些就是您所需建造的城市雛型；而接下來就要看是不是有開拓冒險精神的電腦市民來這裡建築他們的家，工廠與公司了。他們也會自己開著車在道路上行駛，或是向您抱怨課稅太重。您的工作就是建造，模擬的工作都交給電腦吧！



當您的城市開始茁壯之後，您可以再繼續加入：

- 更多發展密度不同的區域
- 各式的空中，地下交通建設
- 完整的供水系統
- 調整城市的地形
- 機場與海港
- 警察局與消防站
- 教育與休閒娛樂中心
- 還有很多很多 ....

說的夠了，讓我們開始吧！

教學範例一： 基礎建設

如果您還未看過載入篇的話，請花點時間看看，趕快把《模擬城市 2000》載入到硬碟中。

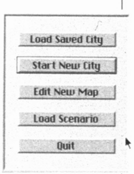
進入《模擬城市 2000》

不同機型的不同載入法，請參閱載入篇。當您載入遊戲時，程式會要求您輸入您的大名，並記錄在屬於您的這一份《模擬城市 2000》拷貝中。請您務必要打入您的全名，因為這個名字將會在遊戲中許多地方出現。



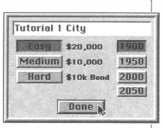
村莊、城市、風景、宗教和建築物通常會因神奇的力量而顯示出其獨特之處。一位敏感的策劃者或建築師能辨識出這些特質，並將它們編列入最主要的計畫中。

城市的新生



進入遊戲後，您會看到一個有五項選擇的選單；這就是您所面臨的第一個抉擇。這裡您可以載入您以前儲存的城市，開始建造一個全新的城市，編輯新地圖（在教學範例二中會看到），或是選擇一個我們預先設計好的『悲情城市』來進行遊戲，及退出遊戲。在這個教學範例中，我們要開始建造一個新的城市。

在『建造新城市』（Start New City）上按鈕。



過一會之後，您會看到另一個新選單，這裡您必須要決定另三個遊戲參數：遊戲的難易度，城市起始的年代，以及城市的名字。預設值是簡單級，於 1900 年開始。好，這部分就這樣，我們所要做的只剩為這個新城市取個名字。

先確定把輸入游標移到『城市名稱』（最上方）一欄之後，鍵入『Tutorial 1 City』。

在『確定』（Done）鍵上按鈕。

注意： 在麥金塔或某些電腦中，可以接受比較長的檔名，這時您鍵入的城市名稱就是儲存的檔名。而在使用 DOS 或是 Windows 的作業環境中，檔名的長度限制比較嚴格，所以當您要儲存進度的時候，還要另外再鍵入此儲存進度的檔名。

您的城市破土消息馬上會在報紙上登出；報紙也是您了解現在狀況與民意向背的利器之一。





在標題上按鈕，讀讀看是什麼消息。看完之後按鈕即可。若您有與趣看看其它的新聞，同樣的，在標題上按鈕。

到報紙左上方四方形的『結束方塊』上按鈕，表示閱讀完畢。

城市視窗（ City Window ）

接下來您會看到城市視窗，這也是您將花大部分時間在城市管理、建設中所會面對的視窗。在視窗頂端是標題欄，包含了現在城市的年代，城市名稱及您在國庫中所有的金錢總額等資訊。在視窗左側是城市工具箱，裡頭有一大堆的按鈕，提供讓您建設及管理城市的工具。

注意： 每年一月時會自動出現預算視窗。不過現在先按下預算視窗中的確認（Done）鈕，以後我們再來擔心預算的安排。如果報紙出現了，閱讀完畢後在左上角的結束方塊上按鈕。



在視窗中您看到的就是成長中的城市了。不過在開始時，您看到的會是一片原始的地形：有光禿禿的地表，有林區，有流水：而且地表並不是平板的，有山丘，有河谷，還有高峰，有峽谷！地形分成許多小塊，這些組成地形的小單位，我們稱之爲『地圖小塊』。每一格地圖小塊所代表的實際大小是一英畝，或是兩百呎見方。

等等我們再回來統治您的領地，現在打個岔，先看看畫面的最上頭有那些東西....

目錄欄

在畫面頂端有一行目錄欄，這個目錄欄的用法和您在其它的應用程式中所看到的一樣。先在目錄欄中的任一選項上按鈕不要放開，您會看到對應的選單打開了，這時移動滑鼠游標就可移動選單中的亮棒，移到您想要選的項目上，放開按鈕即表示選擇了這個項目。

花點時間看看目錄欄中的每個選項中藏了那些東西。

看的差不多之後：

打開目錄欄中的『功能』（*Options*）選項。

選擇『自動預算』（*Auto-Budget*）項目。

選擇這個項目表示您告訴程式每年都使用同樣的預算分配，直到您自己想再插手爲止。同時也防止每年預算視窗重覆出現，擋住了視線。



打開目錄欄中的『災難』（*Disasters*）選項。

選擇『無災難』（*No Disasters*）項目。

這個設定取消所有亂數產生的天災人禍。事實上，若不取消的話，這些災難一定會把這次教學搞的一團糟。

全面性觀察

回來看看城市吧！您覺得這個角度看起來如何呢？



按下城市工具箱中的『逆時針旋轉』（*Rotate Counter-Clockwise*）鈕。

再按一次。



再按『順時針旋轉』（*Rotate Clockwise*）鈕。找一個您喜歡的角度。

如您所見，您可以任意旋轉城市視角，從任一個方向觀賞城市。等一會當您在建造城市的時候，這個功能可是相當有用噢！什麼？您想要拉近點看？沒問題。



按下城市工具箱中的『拉近觀察距離』（*Zoom In*）鈕。

怎麼著？是不是拉近了距離？

再按一次『拉近觀察距離』（*Zoom In*）鈕。

這是所能觀察的最近距離了（有沒有注意到『拉近觀察距離』鈕變的有些模糊？表示您不能再選這個工具了）。讓我們開始到處逛逛吧！先把視野拉遠再說。



按下城市工具箱中的『拉遠觀察距離』（*Zoom Out*）鈕。



按下城市工具箱中的『中央對正』（*Center*）鈕。

在地圖上任一處按鈕。

接下來您會看到城市視窗中的地圖以您按鈕的地方爲中心點，重新更新了一遍。您也可以使用城市視窗邊緣的捲動棒來捲動地圖，但是利用『中央對正』的功能可以讓您更精確地控制地圖位置。

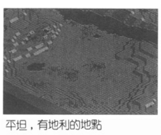
把這兒當成自己的家吧！

終於到了破土大典了。《模擬城市 2000》每次都由亂數造出地圖，所以在您電腦的畫面上，所看到的地形與這本手册的附圖是不會完全相同的，但是應該相去不會太遠。



一直按城市工具箱中的『拉遠觀察距離』（*Zoom Out*）鈕，儘量把觀察距離拉遠。

找一個平坦，有地利的處所。



平坦，有地利的地點



如果您選的地方附近有河流或海洋，甚至是流穿這個地點，的確是蠻不錯的，但這個條件並不是絕對的。如果您挑了半天都找不到一個滿意的起點，請您打開目錄欄中的『檔案』（File）選項，並選擇『新城市』（New City）項目。遊戲會問您是否要儲存先前這個城市的進度，請您選『否』（No）。接下來電腦會重新造出一塊地圖，您也必須要重覆回答前幾頁中所提到的問題，如城市名稱等。您可以一直重覆這些步驟，直到您找到滿意的地點爲止。

當您找到滿意的地點後，接下來就要準備劃分區域了。

劃分區域

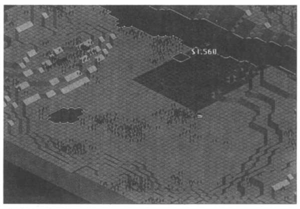
先前我們談到（模擬）城市的要素有那些時，曾經提起每個城市都要有三種不同的區域：住宅區--人民居住的地方，商業區--各式的公司與商店，以及工業區--工廠所在地。

看看這個地圖中，那個地方最適合當住宅區，如果附近有河川或海洋，最好讓住宅能臨水而築。



按下城市工具箱中的『住宅區』（*Residential Zone*）鈕。

在您認為合適的地方，『拖曳』出一塊方形的住宅區域。



典型的住宅區

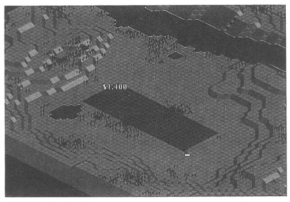
住宅區中也可以包含山丘或樹木。

現在再找一個適合做爲工業區的地方。爲了您的電腦市民著想，在住宅區與工業區之間，最好是留點距離。



按下城市工具箱中的『工業區』（*Industrial Zone*）鈕。

在您認為合適的地方，『拖曳』出一塊方形的工業區域。



再找一個商業區的好所在；靠近住宅區對電腦市民來說方便的多。當然有湖光水色最好，不過並不是絕對必須的。



按下城市工具箱中的『商業區』（*Commercial Zone*）鈕。

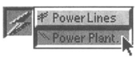
在您認為合適的地方，『拖曳』出一塊方形的商業區域。



提供電力

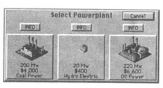
電腦市民的確是很有冒險開拓的精神，不過他們是絕不會來沒有電的地方。想想看，畢竟他們也是電子生物啊！

要提供電力，要先有一座發電廠，再把電線接往想要供電的區域。這兩樣設備都可以從城市工具箱中的『電力』（Power）鈕中找到。



按下城市工具箱中的『電力』（*Power*）鈕，而且不要放開滑鼠鍵。

移動游標，把亮棒移到『發電廠』（*Power Plant*）上。再放開滑鼠鍵。

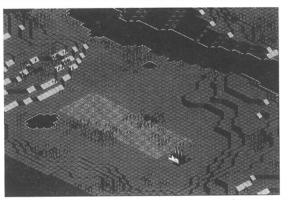


接下來會出現一列各式發電廠的清單，包含了圖形，造價及輸出功率等資料。每個發電廠的上方有一個『資訊』（Info）鈕，按下此鈕，您會發覺原來發電廠也是一門學問。某些發電廠在城市擁有建造電廠相對科技的年代之前是不會出現的，換句話說，在西元1901年是不可能有核融合電廠（Fusion Power Plant）的。

選擇燃煤式火力發電廠（*Coal Power*）。

發電廠清單消失後，隨之出現的是一個灰色，4*4 圖塊大小的方塊，並會隨著游標移動：這就是發電廠的地基。找一個適當的地點--最好是靠近工業區，遠離住宅區--按鈕放下電廠，但要注意，電廠只能放在平地上。

把方塊移到合適的處所後，按下滑鼠鍵。



連線吧！

剩下來要作的就是把電送出去了：我們需要電線來把電源傳到各個區域。在不同的區域之間，若沒有電線的連結，電力是不會傳送過去的，即使它們之間緊臨毫無空隙也一樣。但是在各個區域之內房舍間的電力傳輸線，則由電腦市民在建造房子時一併完成（所以您要做的只是把電力傳到某一『區』就可以了）。

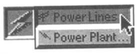
安置電線需要點技巧，您最好先拉近觀察距離（選擇城市工具箱中的『拉近觀察距離』，Zoom In鈕）。



按下城市工具箱中的『中央對正』（*Center*）鈕。

在剛才建好的發電廠上按鈕。

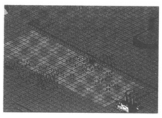
儘可能的拉近地圖的觀察距離。



按下城市工具箱中的『電力』（*Power*）鈕，而且不要放開滑鼠鍵。

移動游標，把亮棒移到『電線』（*Power Lines*）上。再放開滑鼠鍵。

現在可以來安置電線了。



用『按鈕』或『拖曳』的方法以電線連結發電廠及各個區域。

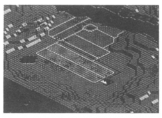
如果電線並未連接到任何的電力源（發電廠），電線會以閃動的方式來提醒您；所以一看到電線閃動，您就知道電線沒有連好。爲免出錯，您可能會需要旋轉地圖，從各個角度來觀察發電廠與電線的配置。

注意：在山丘地區架線尤其需要技巧，這時旋轉及拉近觀察距離就可幫您不少忙。但在這個教學範例中，先試著在平地上舖線就好。

讓城市動起來



現在我們需要的只剩下一個完善的交通系統，讓電腦市民們能方便遷入了。



按下城市工具箱中的『道路』（*Road*）鈕。

利用『按鈕』或『拖曳』的方法在各個區域舖設出完善的交通網路。



當您將道路舖設好之後，將會發覺電腦市民們開始搬進城市中居住了。

請您注意，道路是不能傳送電力的，所以電線一定要橫跨道路，才能確保每個區域中的任一部分都有電源供應。

按下城市工具箱中的『電力』（*Power*）鈕，不要放開滑鼠鍵，並選擇『電線』（*Power Lines*）。

在每一區域內的道路上，舖上橫跨的電線，讓此區域內的各部分電力傳輸保持暢通。

好，耐心地等幾分鐘，看看您的城市如何慢慢興旺起來....

注意：如果沒有電腦市民願意搬進您的都市，那有兩種可能。一是這個區域內沒有電源供應，另一個原因是住宅區與工業區隔的太遠了。電腦市民們喜歡開車沒錯，不過他們不喜歡花太多時間在通勤上。

來點有趣的

您的城市現在應該是欣欣向榮吧！您可以多加幾個不同的區域，或是練習一下如何舖設道路。一會後，您會看到報紙上宣布您的小城人口已經突破兩千大關了！爲了給辛苦的市長一點回報，您可以爲自己蓋一棟房子。

注意：如果您在五到七分鐘之後還沒有看到報紙上的消息，那可能是您城市中區域的腹地不夠大，您可以多建幾個不同的區域來彌補。

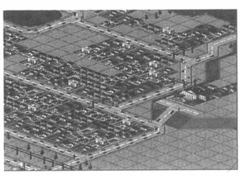
這是您身爲市長所得到的第一項回報。這些獎勵是以城市人口多寡爲考量，包括有市長公邸，市政大廳或是紀念銅像等等....您會慢慢發現的。

請觀察一下城市工具箱中的『獎勵』（Reward）鈕。這個鈕大部分時候都是模糊的樣子（表示此鈕現在無作用），但一旦城市中的人口到達2000之後，您會看到『獎勵』鈕不再是以模糊的方式來表示了。

按下城市工具箱中的『獎勵』（*Reward*）鈕，不要放開滑鼠鍵。移動游標，把亮棒移到『市長公邸』（*Mayor's House*）上，再放開滑鼠鍵。

把市長公邸放在最能表示您身分地位的地段，當然有廣闊的視野更好啦！

用道路及電線把市長公邸與城市其它部分連接起來。





恭喜您，您已經成功地白手起家，建造出屬於您的小城鎮了。不過我們沒時間沉緬於過去的榮耀，現在，趕快把進度存起來，讓我們再繼續奮鬥。

打開目錄欄中的『檔案』（*File*）選項。

選擇『儲存進度』（*Save City*）。

根據您電腦機型的不同，在此步驟中可能會問您要儲存的檔名是什麼，或是其它的問題。請參考載入篇，那兒有有關存檔與檔名的詳細說明。

城市工具箱

現在讓我們來瀏覽一下城市工具箱中還有那些功能。如果城市工具箱擋住了您的視線，您隨時都可以在城市工具箱頂端的長條上，以『拖曳』的方式移動工具箱。

有一個重要--而且有用--的功能您一定要記得--線上輔助功能。您只要先押著任一個Shift鍵，再到工具箱上的任一個功能上按鈕，您就可以看到有關這個功能的線上說明。



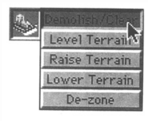
工具箱的上五排功能，都提供了次選項的能力，使這個功能更具彈性。您已經見過了一個例子，像『電力』（ Power ）鈕就是。

在工具箱上五排功能上輪流按鈕，且不要放開滑鼠鍵。每一個功能都試試看，看它們還有那些次選項。

其中有兩個按鈕現在暫時沒有作用：『獎勵』（ Reward ）鈕及『緊急事件』（ Emergency ）鈕。『緊急事件』鈕可以讓您立刻調派警力或是消防隊到災難事件現場，所以只有在有緊急突發事件時才有用。而『獎勵』鈕，您早就知道了，要人口到了某個標準後才有作用。

看看這些功能可以讓您知道，要熟諳市長之道，還有一大段路要走呢！ 這些功能的解說大都包含在範例三中，但是有幾個功能我們現在就用的著：『推土機』（ Bulldozer ）、『地形』（ Landscape ）及造橋。

推土整地



『堆土機』有許多次功能，我們現在先看它的『破壞／清除』功能（ Demolish/Clear ）。

按下城市工具箱中的『推土機』（ *Bulldozer* ）鈕，且不要放開滑鼠鍵。

把亮棒移到『破壞／清除』（ *Demolish/ Clear* ）上，放開滑鼠鍵。



現在開始破壞行動。您可以把多餘的路段推平，把廢棄的工廠剷除，或是清除掉任何您看不順眼的東西（別擔心，進度已經儲存起來了，所以若是您後悔的話，隨時都可以把進度再叫回來）。

當您在某塊地上進行剷除工程，第一次使用推土機功能時，這棟建築物會變成一堆瓦礫（還有爆炸圖形），請您再推第二次，清除這些瓦礫。

造湖植木

『地形』（ Landscape ）鈕可讓您在城市中種樹或是造湖。按下城市工具箱中的『地形』鈕，且不要放開滑鼠鍵。



把亮棒移到『樹林』（ *Trees* ）上，放開滑鼠鍵。

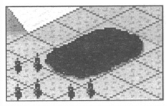
用按鈕或是拖曳的方式在城市中種樹。

樹林可以提高地價，也使得您的城市看起來更美觀。好，現在來造湖。



按下城市工具箱中的『地形』（ *Landscape* ）鈕，且不要放開滑鼠鍵。

把亮棒移到『河湖』（ *Water* ）上，放開滑鼠鍵。



用按鈕或是拖曳的方式在城市中造湖--不過不要太大，造湖可是相當貴的。

湖泊一樣可以提高地價，同時提升當地的觀光價值。

試試造橋的功能

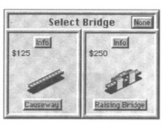
既然都有河有湖，怎麼能沒有橋呢？

把周圍有平地的湖泊或河川對正在畫面中央。

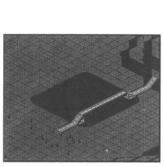


按下城市工具箱中的『道路』（ *Road* ）鈕。

用按鈕或拖曳的方法，造出『道路』跨過湖泊或河川。



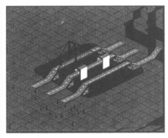
您只要把道路放在河川或湖泊上，模擬城市工作小組就知道您是要準備造橋了。所以接下來您會看到一個視窗，要您來決定要造那一種型式的橋樑，並告訴您造價如何。這裡同樣有『資訊』（ Info ）鈕，您可以按下此鈕，看看這些橋樑的詳細資料。根據您城市現在的年代，以及河川或湖泊的寬度，您將會有少則一種，多則三種的橋樑型式可供選擇。現在讓我們選擇『堤道』式（ Causeway ）的橋樑。



按下『堤道』（ *Causeway* ）鈕後，架出橫跨湖泊或河川的橋樑。

堤道式的橋樑只是《模擬城市 2000 》中所提供三種橋樑中的一種，現在我們來試試看其它種類的橋樑。





在剛才造出的堤道橋樑旁邊的水域上，使用拖曳的方法再造一座橋。

當詢問訊窗再度出現時，如果有『開合橋』（ Raising Bridge ）的選項，請選擇此型式的橋樑。

如果有『吊橋』（ Supension Bridge ）的選項，同樣試著造一座這種型式的橋。

作個廣告

《模擬城市 2000 》中一個很有趣而方便的特點是，您可以在城市的名勝旁建造路標（ Sign ）。



按下城市工具箱中的『路標』（ *Sign* ）鈕。

在您剛才造的任一座橋上按鈕。



接下來會出現一個訊問視窗，請您為此名勝命名。

按下『確認』（ *Done* ）鈕。

各種顯示方式



在城市工具箱最底部有六個按鈕。上頭有個問號的是『求助』鈕，按下此鈕後，您會看到一段文字，告訴您若先按著 Shift 鍵不放，再到城市工具箱其它功能上按鈕，您便可得到有關這個功能的說明。



在『求助』鈕左側的功能是『顯示地下景觀』鈕（ Show Underground ）。此鈕可以讓您暫時翻開地表，看看城市地下的情況，並藉此建立地下交通系統，或是城市建築物的供水系統。再按一次『顯示地下景觀』鈕，則恢復原來的顯示。



在『求助』鈕與『顯示地下景觀』鈕之上，有另外四個功能：『顯示建築物』（ Show Buildings ）、『顯示路標』（ Show Signs ）、『顯示基礎建設』（ Show Infrastructure ）與『顯示城市分區』（ Show Zones ）。這些功能可以讓您對城市的結構一清二楚。

把觀察距離拉遠，將城市的中心區對準到地圖中央，試試看四個顯示鈕，『顯示地下景觀』（ *Show Underground* ）鈕與『求助』鈕。

到這裡爲止，您已經快要完成第一個教學範例了！

均衡發展您的城市

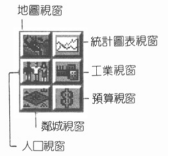


現在請您從城市工具箱中找出『區域需求』（ Demand Indicator ）指標。這個長條圖可以讓您了解城市現在最需要那一種區域，在R（住宅區）、C（商業區）、I（工業區）字母上下的長條，分別代表此種區域是緊迫需要（上方長條）或是過剩（下方長條）。



其它輔助資訊視窗

在『區域需求』圖左方有六個按鈕，它們的功能是讓您開啓城市資訊相關視窗。這些資訊可以讓您更能掌握城市的運作，更成功地管理好城市。第三個教學範例中會包含部分的使用範例，但您可以在操作指引一章中找到全部六個資訊視窗的詳盡解說。



這六個按鈕功能（除了上頭有個錢號的『預算視窗』（ Budget Window ）鈕外）叫用的方法有兩種：

1. 在這些功能上按鈕且不要放開滑鼠鍵，這時會出現一個顯示資訊的小型視窗，當你放開滑鼠鍵後，這個視窗就會消失。

2. 在這些按鈕上使用『拖曳』的方法，把永久性視窗『拉』出來。

輪流在這六個功能鍵上按鈕，而且不要放開滑鼠鍵。看看它們提供給您那些訊息，再放開滑鼠鍵（注意，預算視窗只有在您按下『確認』（ *Done* ）鍵後才會消失）。

接下來再使用『拖曳』的方式打開六個永久視窗。

把這些視窗關閉。

好，這就是教學範例一所要告訴您的所有要點。當您想更精益求精的時候，再回頭看看另兩個範例吧！ 不要忘記在操作指引一章包含了所有視窗、按鈕的功能，可以隨時查閱。現在開始就看您的了！

開始玩吧！

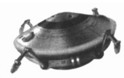
享受再享受《模擬城市 *2000*》為您帶來的樂趣。

教學範例二： 移山填海

歡迎您再度回到教學範例。在這個教學範例中，我們將會討論到如何修改城市之本--地形。

在上個範例中，我們練習使用過了『地形』（ Landscape ）鈕中的『樹林』（ Trees ）與『河湖』（ Water ）等次功能，也看過『堆土機』（ Bulldozer ）功能中包含了那些次選項。這些功能都是『修剪』地形，或是『美化』地形的利器，但是土地爲城市之本，如果您做了太多改變，這些城市的基本財富可是一去不復返的！

當您在教學範例一中時，所接觸的都只是《模擬城市 2000》中的『城市建築模式』（ City-Building Mode ）。但遊戲中還包括『地形編修模式』（ Terrain-Editing Mode ），可以讓您在正式開始建築城市之前，先讓您任意的修改地形--而且不收費噢！當您編輯完您心中的樂土時，您便可以切換到『城市建築模式』開始建造城市；但您就不能再切換回編修模式了，抱歉，這是遊戲規則。



話說太多了 .... 趕快穿上您的工作靴與安全帽，我們要開始移山填海了！

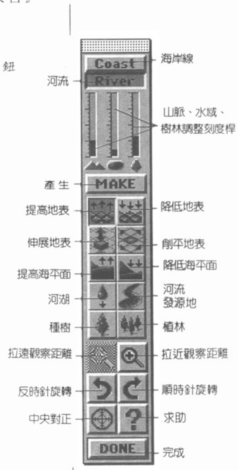
調整遊戲模式



首先您要做的是進入『地形編修模式』。

若您還未進入《模擬城市 2000》，請快啓動遊戲。您會看到如圖的對話視窗：

在『編輯新地圖』（ *Edit New Map* ）上按鈕



若您已經將《模擬城市 2000》啓動，並玩了有一段時間，請您先將進度儲存下來，再：



連續按下城市工具箱中的『拉遠觀察距離』（ *Zoom Out* ）鈕，直到您可以看到整個城市。

開啓目錄欄中的『檔案』（ *File* ）選項。

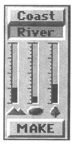
選擇『編輯新地圖』（ *Edit New Map* ）項目。

您看到的將是一個與教學範例一中相同的城市視窗，但有一個很大的不同--因爲現在我們是在地形編修模式中，所以原本的城市工具箱會被新的『地形編修工具箱』取代。

在地形編修工具箱最下方是六個您早已熟悉的功能：『拉近觀察距離』（Zoom In）、『拉遠觀察距離』（Zoom Out）、『旋轉』（Rotate）、『中央對正』（Center）與『求助』（Help），這些功能與城市工具箱中的功能是完全相同的。

當然，如果您想要了解每個按鈕所代表的功能，您可以先按下Shift鍵不放，再到各個功能上按鈕，會出現與城市工具箱中相同的線上解說。

創造心中樂土



地形編修工具箱上半部的功能，可以先讓您選擇一些心中想要的地形特徵，再依照您的選擇來創造新地圖，然後再讓您繼續做細部的修改。

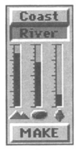
『海岸』（Coast）鈕可以讓您設定地圖中是否要有海岸線。

『河流』（River）鈕可以讓您設定是否要有河流流貫地圖。

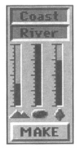


在『河流』按鈕下的三個垂直刻度桿，則是讓您調整這個地圖中山脈、水域及樹林的比例。您可用『拖曳』或是直接在想要的刻度上按鈕來設定這些刻度桿；所設的刻度越大，代表地圖中山脈、水域或樹林的比例越高。

當您設定好是否要海岸線，河流以及山脈、水域與樹林的比例後，按下『產生』（Make）鈕來創造新地圖。



1



2

用下頭的步驟來試試看吧！

請根據附圖中第一個例子，來設定地圖的地形特徵。

按下『產生』鈕（*Make*）。

檢查一下新創造的地圖。

完成附圖中的另兩個例子。

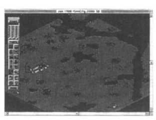


3

利用這兩個按鈕與三個刻度桿，您幾乎可以創造出無限多種地圖。接下來您可以嘗試一下自己的點子，最後再請您根據附圖中第三個例子造出地圖。

我是土霸王

您電腦畫面上的顯示大致上是這樣的：



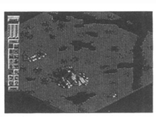
在接下來的教學講解中，你可以隨興地拉近、拉遠觀察距離，或是旋轉地圖。因爲您已經知道該怎麼做，所以我們以後就不再多提了。

看看這個新地圖，找個寬闊，平坦又『單調』的地形，讓我們試試看如何來造山。



在地形編修工具箱中的『提高地表』鍵（*Raise Terrain*）上按鈕。

使用『拖曳』的方法，所有被劃過的路線地表都會提高。造出一座高山。



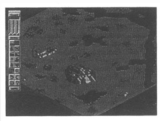


化高山爲平原

嗯，這座高山出現在這片平坦的大地似乎是太突兀了些....讓我們砍掉它。



在地形編修工具箱中的『降低地表』鍵（*Lower Terrain*）上按鈕。



修剪一下這座高山，不過不要完全砍掉。

平台地形

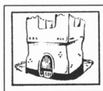
有時候您會想把凹凸不平的地表削平，造出一塊可供利用的平台地形。這時『削平地表』鍵（Level Terrain）就派上用場了。

注意：如果您在練習降低地表後，原有的高山已經所剩無幾的話，再用一次『提高地表』（Raise Terrain）把這座山拉高。



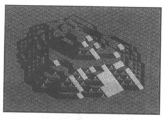
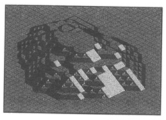
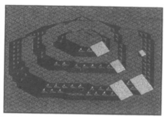
在地形編修工具箱中的『削平地表』鍵（*Level Terrain*）上按鈕。

在山上欲當作高度基準點處按鍵且不要放開，不要按在山頂的地方。



一位警覺性高的設計家可說是大地的好管家，他的設計可促進大自然的發展，而不是抑止其生存。如果你搬到了山上，那麼就住在山上－－但請不要試著將它變成村莊；如果你搬到沙漠，並住了下來－－請不要試著改變它的原貌或是開闢一個種滿水生植物的院子。

使用拖曳的方法劃過欲削平的區域。最後放開按鈕。

您也許注意到了『削平地表』不但會降低地表，也會提高地表；換言之，這個功能是把游標劃過的區域調整到同一個高度。現在您自己試著來削平地表。

當您調整地形的時候，有時會看到一些灰色的三角形區域，這些是模擬城市工程部的員工們爲了防止高山崩塌所灌的水泥漿，放心，他們都是受過訓練的高級工程師。

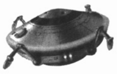
『伸展』地形

『伸展地表』鍵（Stretch Terrain）可讓您把平地『拉』高成高山，或是『押』低成峽谷。

在地圖中找一塊寬廣的平原。



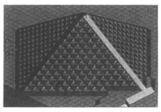
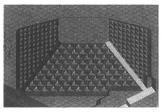
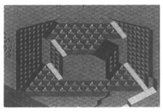
在地形編修工具箱中的『伸展地表』鍵（*Stretch Terrain*）上按鈕。



在平地上某一點按鈕且不要放開，將滑鼠游標往上拉，造出一個金字塔形的山峰。

在山頂上按鈕且不要放開，將滑鼠游標往下拉，把高山中央押出一個平台。

到高山側邊按鈕且不要放開，將滑鼠游標往下拉，挖出一條峽谷。

想玩水嗎？

玩夠泥巴了嗎？ 現在來玩水吧！ 在地形編修工具箱中有幾個專門用來處理水域的工具，其中之一與城市工具箱裡『地形』（Landscape）鈕的『河湖』（Water）次功能相同，另一個功能則更強力--不過結果卻未必能讓您全盤掌握，這個功能可以用來設定河流的源頭。

在地圖某處找個小山丘，或是自己造一個。



在地形編修工具箱中的『河湖』鍵（*Place Water*）上按鈕。

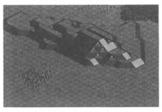
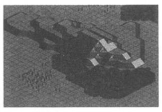
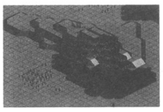
在山腳下的平地『拖曳』出一個湖泊。

在地形編修工具箱中的『河流發源地』鍵（*Place Stream*）上按鈕。



在山頂上按鈕，您會看到河流自發源地流入湖泊。

在山上同一區域多按幾次鈕，造出一座瀑布。

還有幾個能讓您提高或是降低海平面的功能：

連按『拉遠觀察距離』（*Zoom Out*）鈕，直到可以看到整個地圖為止。



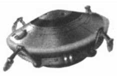
按一次『提高海平面』鈕（*Raise Sea Level*）。

按兩次『降低海平面』鈕（*Lower Sea Level*）。



再按一次『提高海平面』鈕（*Raise Sea Level*）。

這些按鍵可以讓您把高山變成一群小島，把草地變成沙漠，或是造出沼澤地。



植樹計畫

《模擬城市 2000》提供了『種樹』（Place Tree）與『植林』（Place Forest）兩個功能讓您爲城市添加盎然綠意。

在地圖中找一塊缺乏綠色滋潤的區域。

在地形編修工具箱中的『種樹』鍵（*Place Tree*）上按鈕。

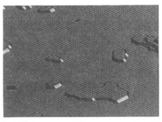
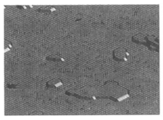
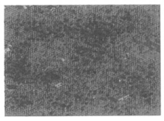


利用『拖曳』的方式在這塊不毛之地種樹。



在地形編修工具箱中的『植林』鍵（*Place Forest*）上按鈕。

利用『拖曳』的方式在這裡培育林地。

大功告成



記得您是大地、海洋與森林的主人，一切都只在您的一念之間。如果可以的話，您最好多試試地圖編修的方法，當您準備好要以市長身份大顯身手時，按下地形編修工具箱中的『完成』（ Done ）鍵後，您就會回到城市建築模式，工具箱隨之改變，新城市的時間也開始計算。

在地形編修工具箱中的『完成』鍵（ *Done* ）上按鈕。

您可以在城市工具箱的『推土機』（ Bulldozer ）功能中找到『提高地表』（ Raise Terrain ）、『降低地表』（ Lower Terrain ）與『削平地表』（ Level Terrain ）三個熟悉的子功能，但要記得在城市建築模式中，叫用這些功能可是要收費的！

當您認爲時機適當的時候，進入第三個教學範例吧！有許多城市建築的高級技巧要教給您呢！



古文明國家通常會將他們的土地和某一種有文化特色的神視爲一體。



教學範例三：城市規畫高級技巧

我們猜想你會來到這個範例有兩個原因：一是您已精通前兩個範例所介紹的所有工具，想一探高級技巧究竟，要不然就是這些高級技巧讓您心癢難熬，一分鐘都等不下去....

不管您是屬於那一類，在這個教學範例中，您將會：

. 載入在範例一中儲存的城市進度。
. 學習使用『查詢』（ Query ）工具。
. 在城市中加入警察局與消防站。
. 瀏覽所有視窗，對其提供的資訊有個概念。
. 使用『預算視窗』（ Budget Window ）來安排城市經濟走向。
. 在『法規視窗』（ Ordinance Window ）中敲定政策性決議。
. 處理緊急事件。

這是一個新的開始

若您還未進入《模擬城市 2000 》，請快啓動遊戲。您會看到如圖的對話視窗：



在『載入城市進度』（ *Load Saved City* ）上按鈕。

選擇曾在範例一中儲存的進度。

若您已經將《模擬城市 2000 》啓動，並玩了有一段時間，請您先將進度儲存下來，再：

開啓目錄欄中的『檔案』（ *File* ）選項。

選擇『載入進度』（ *Load City* ）項目。

選擇曾在範例一中儲存的進度。

在不同的電腦系統中，載入城市進度的過程會有少許的差異，若有任何問題，請參閱載入篇。

一會兒之後，您會再度看到範例一中那座熟悉的城市。在正式開始之前，請您先打開『自動預算』（ Auto-Budget ）功能，把麻煩的預算安排暫時先交給電腦處理，另外再於城市中加入一些警察局與消防站。

開啓目錄欄中的『功能』（ *Options* ）選項。

若是『自動預算』（ *Auto-Budget* ）項目還未打開，選擇此項目。

在城市工具箱中的『大眾服務』（ *City Services* ）鍵上按鈕且不要放開。

在次功能表中選擇『警察局』（ *Police* ）。

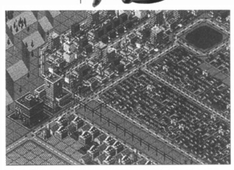


把警察局放在您認為合適的地方。

在城市工具箱中的『大眾服務』（ *City Services* ）鍵上按鈕且不要放開。



在次功能表中選擇『消防站』（ *Fire Station* ）。



把消防站放在您認為合適的地方，最好放在警察局附近。

確定警察局與消防站有電力供應而且緊臨道路。

『查詢』是一門學問

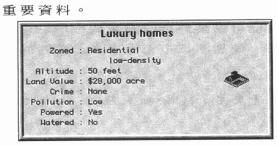


有企圖心的市長一定會想知道城市運作的現況如何。不論您是想研究城市計畫或只是好奇而已，『查詢』（ Query ）工具都能提供給您心中想要的城市細節資料。

按下城市工具箱中的『查詢』（ *Query* ）鍵。

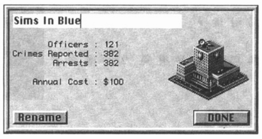
再到住宅區中任一幢房屋上按鈕。

接下來您會看到一個資訊視窗，提供了所選定地點的重要資料。



在資訊視窗中按鈕，關閉資訊視窗。

到警察局上按鈕。



您會再一次看到資訊視窗，但這次提供的資訊與剛才不同--現在提供給您的是評估這個警察局效率的重要資訊。無論您查詢城市的那一個角落，提供給您的一定是有關這個地點的最重要統計資料。仔細觀察一下警官（Officers），犯罪（Crime Reported）與成功破案（Arrests）的數目，如果手邊有紙的話，最好把它記下來，等會兒我們要削減警備預算時會用的著。

看到資訊視窗中的『更名』（Rename）鈕嗎？這個功能可以讓您更改許多城市地點或是建築物的名稱，使您的城市充滿您自己獨特的風格。

按下『更名』（*Rename*）鈕。

鍵入您喜好的名字。

按下『確認』（*DONE*）鍵。



視窗之旅

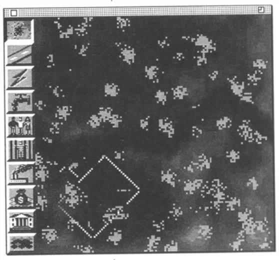
在教學範例一中，我們把絕大部分的時間都花在『城市視窗』上。城市視窗的確是《模擬城市2000》中一個最主要的視窗，因為畫面上一定有它的存在，而其它小型的視窗則是重疊覆蓋在城市視窗之上，就算到城市視窗上按鈕，它也不會跑到所有視窗的最上方，擋住其它的小視窗。而當您要移動其它小視窗時，記得別擋住了城市視窗的捲動棒部分，影響到城市景觀的捲動。

除了城市視窗外，該屬『地圖視窗』（Map Window）最常用，功能也最多了。



到城市工具箱中的『地圖視窗』（*Map Window*）鈕上，用『拖曳』的方式拉出地圖視窗。

到『地圖視窗』右上方的『視窗放大/縮小』方塊上按鈕，放大地圖視窗。



歡迎來到地圖視窗。地圖視窗顯示城市的俯瞰圖，提供各種不同的地圖顯示方式來表現各類重要資訊。開啓這個視窗的方法，除了用城市工具箱中的『地圖視窗』鍵外，也可以直接從目錄欄中的『視窗』（Window）選項選擇。

您會看到地圖視窗上有個白色的長方框，這代表說城市視窗中顯示的城市景觀，是屬於地圖的這個部分。當您在地圖視窗上按鈕時，長方框亦隨之移動，這時城市視窗的景觀便移到地圖上的這個新區域。

在地圖視窗上按鈕來移動長方框，觀察城市視窗中的變化。

到地圖視窗中城市的中心區按鈕。

在地圖視窗左側有一列按鈕（地圖模式鈕），可以把地圖顯示調整為不同的模式，部分按鈕還有次功能可以提供更多的顯示模式。現在讓我們稍微看看所有的地圖顯示模式吧！

注意：若某個顯示模式是用來展示密度或是範圍，那麼顏色越深，表示密度越高。

按下地圖模式鈕中最上方的功能，且不要放開滑鼠鍵。

選擇第一個次功能，放開滑鼠鍵。觀察一下現在的地圖。

除了最下方一個按鈕外，請您試試所有的地圖模式鈕與它的次功能，放心，某些地圖模式鈕並沒有次功能，所以花不了您多少時間的！



最下頭的一個地圖模式鈕並不對地圖視窗起作用，它是用來把城市視窗變成一個特大號的地圖（也就是城市視窗的地圖模式）。再按一次這個按鈕便可讓城市視窗回復成原來的顯示模態。以後查詢城市資訊時，別忘了有這個超大號的詳細地圖！

按最下方的地圖模式鈕。

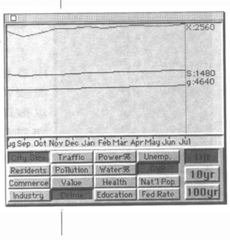
看看這個大號城市地圖後，再按一次這個鈕。

按下地圖視窗左上方的關閉方塊，關掉地圖視窗。

『統計圖表視窗』（Graphs Window）以時間為橫軸，顯示城市中各種有關百姓、地區與民生問題的統計資料，主要的用途就是讓您了解及掌握城市中的變化與跡象，像是人口、土地價值，人民的健康或教育程度等等。你可以從目錄欄中的視窗（Windows）選項中打開統計圖表視窗，也可以在城市工具箱的『統計圖表』（Graphs Window）鈕上，用拖曳的方法『拉』出視窗。



在城市工具箱中的『統計圖表』（*Graphs Window*）鈕上拖曳，拉出統計圖表視窗。



試試統計圖表視窗中的各種統計選項。也試著去改變時間軸的單位（一年、十年或一百年）。

關閉統計圖表視窗。

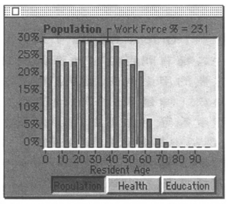


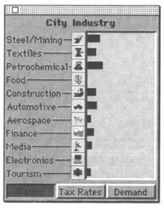
『人口視窗』（ Population Window ）提供您城市中有關人口的各項資料，如健康、教育程度，年齡分布等。人口視窗開啓的方式與前幾種視窗的方法相同。

在城市工具箱中的『人口視窗』（ *Population Window* ）鈕上拖曳，拉出人口視窗。

試試看視窗底部的三個按鈕，這分別對應了不同的三種統計資料。

關閉人口視窗。





『工業視窗』（ Industries Window ）顯示了城市中各種工業的比例，同時也告訴您城市中正急切需要那些產品，並可以設定各種工業的稅率，藉以鼓勵或是打壓某些工業。您可以 .... 不用多說，您該知道如何打開工業視窗了吧！



在城市工具箱中的『工業視窗』（ *Industries Window* ）鈕上拖曳，拉出工業視窗。



觀察現在的統計資料；這是各種工業的現有比例。

按下『稅率』鈕（ *Tax Rates* ）。

選一個您想鼓勵的工業，用拖曳的方法把這個工業旁的長條向左拉短。

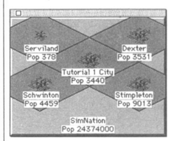
選一個您想打壓的工業，用拖曳的方法把這個工業旁的長條向右拉長。

按下『需求』鈕（ *Demand* ），觀察一下城市中需要的是那些產品。

關閉工業視窗。



『鄰城視窗』（ Neighbors Window ）顯示城市周圍還有那些城市及它們的人口數，你看到的不再是單一的模擬城市，而是巨觀的模擬國家了！ 我們猜想您一定知道如何開啓鄰城視窗，開始吧！



打開目錄欄中的視窗（ *Windows* ）選項，選擇『鄰城』（ *Neighbors* ）項目。（除非您真的想用城市工具箱中的『鄰城視窗』（ *Neighbors Window* ）鈕，要不然請您還是照做吧！）

看完後關閉此視窗。

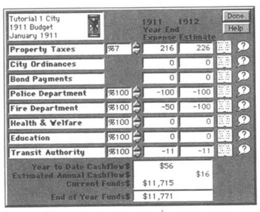
『預算視窗』（ Budget Window ）能讓您調整城市中的整體經濟運作。因爲預算視窗格外重要，所以我們爲它另闢一節：

預算視窗



按下城市工具箱中的『預算視窗』（ *Budget Window* ）鈕。

在預算視窗左側列出了身爲市長的您，所將面對的各種收入與支出。每一種收入或支出，都包括：



● 迄今資金統計欄（ Year-to-Date Column ）— 這一欄的數字以藍色來表示，代表這個項目在本年度到現在爲止的收入或花費。

● 年度資金估計欄（ Estimated Column ）— 這一欄的數字以紅色來表示，代表如果保持現有的預算設定，本項目到年底爲止的總收入或花費。

● 帳册（ Books ）— 這個圖標可以讓您查詢某個項目每月詳細的花費或收入。

● 顧問（ Advisors ）— 當您需要忠告時，顧問鈕可以助您一臂之力。

● 百分比（ Percentages ）— 大部分（有些並沒有）的收入或是花費項目都配有一個百分比設定欄，讓您設定投資或是抽稅的比例。



若您對預算視窗中某些項目不明白，可以先按下任一個 Shift 鍵（不要放開），再到預算視窗中的數字，欄位或是按鈕上按下滑鼠鍵即可。

視窗中您看到的第一個項目，也就是城市中最主要的收入來源--財產稅（ Property Tax ）。在財產稅字樣的右方是現在的稅率百分比（ 7% ）。您可以使用百分比欄右方的上下箭頭來調整稅率，但財產稅率百分比必須在 0 到 20% 之間。好，現在施恩於民吧！ 讓我們把稅率調低。

在財產稅（ *Property Taxes* ）右方的向下箭頭上按兩次，把稅率調整到 5%。

如果您的電腦配備有可以發出數位音效的音效卡，您將會聽到人民的歡呼聲。

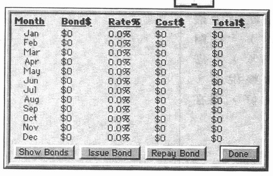
在財產稅（ *Property Taxes* ）右方的向上箭頭上按一次，把稅率調整到 6%。

這時您會聽到人民鼓動的聲音。人都是善忘的，不是嗎？

現在我們來看公債（ Bond Payments ）的部分。發展城市經濟的方法之一就是由政府發行公債，也就是由政府向人民借錢來建設城市；所以這一個支出項目顯示的是政府要付給人民的『利息錢』。利率的高低根據遊戲中的模擬經濟景氣與否與遊戲難度而定。要處理債券利率，您必須要利用『公債帳册』（ Bond Payment Book ）。

按下公債（*Bond Payments*）項目的「帳冊」圖標。



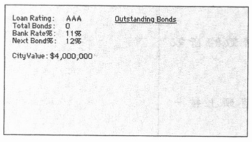


Month	Bond$	Rate%	Cost$	Total$
Jan	$0	0.0%	$0	$0
Feb	$0	0.0%	$0	$0
Mar	$0	0.0%	$0	$0
Apr	$0	0.0%	$0	$0
May	$0	0.0%	$0	$0
Jun	$0	0.0%	$0	$0
Jul	$0	0.0%	$0	$0
Aug	$0	0.0%	$0	$0
Sep	$0	0.0%	$0	$0
Oct	$0	0.0%	$0	$0
Nov	$0	0.0%	$0	$0
Dec	$0	0.0%	$0	$0

Show Bonds | Issue Bond | Repay Bond | Done

公債帳册列出了每月尚未付清的債券金額及其利率，您將付出的利息金額及總共付出的利息有多少。藍色數字表示本年度迄今所付金額，紅色數字是其它月份金額估計。

視窗底部有幾個專門用來處理公債的功能鈕。



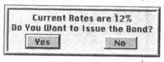
按下『顯示債券鈕』（*Show Bonds*）。

出現的視窗內提供了銀行存款利率，公債利率等資訊。

在視窗上按鈕，關閉視窗。

按下『發行債券鈕』（*Issue Bonds*）。

遊戲會告訴您目前公債的利率，並問您要不要發行債券。



按下『確定』鈕（*Yes*）。

再按一次『顯示債券鈕』（*Show Bonds*），看看是不是真的發行了。

在視窗上按鈕，關閉視窗。

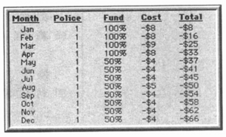


在視窗上按鈕，關閉視窗。

以後當您有錢時，可以再回來償還公債（Repay Bond），不過現在先讓我們繼續下去。

按下公債帳册視窗中的『結束』鈕（*Done*），回到預算視窗。

看到公債項目的下一欄--警備預算（Police Department）。在警備預算字樣的右方是一個暫定爲100%的預算百分比，再右邊的上下箭頭可以用來調整這個百分比。



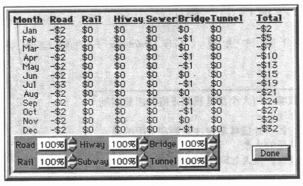
Month	Police	Fund	Cost	Total
Jan	1	100%	-$8	-$8
Feb	1	100%	-$8	-$16
Mar	1	100%	-$9	-$25
Apr	1	100%	-$8	-$33
May	1	50%	-$4	-$37
Jun	1	50%	-$4	-$41
Jul	1	50%	-$4	-$45
Aug	1	50%	-$5	-$50
Sep	1	50%	-$4	-$54
Oct	1	50%	-$4	-$58
Nov	1	50%	-$4	-$62
Dec	1	50%	-$4	-$66

按向下的箭頭，把預算調成*50%*。

打開警備預算（*Police Department*）帳册。

看完後按鈕關閉此視窗。

過一會我們再來觀察削減警備預算所引發的效應。另外警備預算視窗中並沒有其它的功能鈕。再來看看其它項目的帳册。



Month	Road	Rail	Hiway	Sewer	Bridge	Tunnel	Total
Jan	-$2	$0	$0	$0	$0	$0	-$2
Feb	-$2	$0	$0	$0	-$1	$0	-$5
Mar	-$2	$0	$0	$0	$0	$0	-$7
Apr	-$2	$0	$0	$0	-$1	$0	-$10
May	-$2	$0	$0	$0	-$1	$0	-$13
Jun	-$2	$0	$0	$0	$0	$0	-$15
Jul	-$3	$0	$0	$0	-$1	$0	-$19
Aug	-$2	$0	$0	$0	$0	$0	-$21
Sep	-$2	$0	$0	$0	-$1	$0	-$24
Oct	-$2	$0	$0	$0	-$1	$0	-$27
Nov	-$2	$0	$0	$0	$0	$0	-$29
Dec	-$2	$0	$0	$0	-$1	$0	-$32

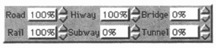
Road 100% Hiway 100% Bridge 100%
Rail 100% Subway 100% Tunnel 100%
Done

交通建設帳册不但提供每月各項交通建設的花費，同時也能讓您設定不同交通系統的預算支出。因爲我們在教學範例一中所造的橋完全是實驗性質，並沒有考慮到周遭環境，所以現在調整這方面預算並沒有太大的意義。不過爲了要看看删減預算的效果，我們先試著來削減其它交通系統的預算。

利用向下箭頭，把『橋樑』（*Bridge*）預算降為*0%*。

把地下鐵（*Subway*）與隧道（*Tunnel*）的預算也都降為*0%*。

按下『交通建設帳册』中的『結束』鈕（*Done*），回到預算視窗。



注意預算視窗中交通建設（Transit Authority）右方的預算百分比也隨帳册中所設定的一起改變了。

再看另一本帳册--地方法規（City Ordinance）（在財產稅下一欄）。

按下地方法規（*City Ordinance*）的帳册圖標。



早期大多數城市的大小都是視附近農莊所能容納之人口數而定的。
許多前衛的都市計畫專家會注意到在有限的區域中所能承受的人數；
同樣的，也有許多人忽略了這一點。



這個視窗中列出了身爲市長的您，所能訂定的各種地方法規。這些條令目的都是爲了提升人民的生活品質，但是通常也有個缺點，就是花錢。政治本就是一條坎坷的路，充滿了許許多多兩難的決定....



Finance		
1% Sales Tax	✓	196
1% Income Tax	✓	360
Legalized Gambling	✓	98
Parking Fines	✓	180

Safety & Health		
Volunteer Fire Dept.	✓	-120
Public Smoking Ban		
Free Clinics	✓	-180
Junior Sports		

Education		
Pro-Reading Campaign	✓	-60
Anti-Drug Campaign		
CPR Training	✓	-60
Neighborhood Watch		

Promotional		
Tourist Advertising	✓	-196
Business Advertising		
City Beautification		
Annual Carnival	✓	-65

Other		
Energy Conservation	✓	0
Nuclear Free Zone		
Homeless Shelters		
Pollution Controls	✓	-142

Estimated Annual Cost	
Finance	$835
Safety & Health	-$300
Education	-$120
Promotional	-$262
Other	-$142

Done YTD Total$ 346 EST Total$ 352

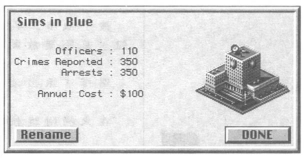
好，這就是我們所要告訴您有關城市預算的一切，噢，還有一件事忘了提，我們還要看看削減預算對警備有何影響。

按下『結束』鈕（*Done*），關閉法規視窗。

回到預算視窗後，再按下『結束』鈕（*Done*），關閉預算視窗。

按下城市工具箱中的『查詢』鈕（*Query*）。

到警察局上按鈕。



跟上次查詢警局的結果比較，您會發覺警察的數目少了一半。根據城市的大小不同，在大城市中罪惡將會蔓延，但是在小城鎮中不足的警力或消防隊並不至於造成嚴重的影響。

談到消防隊....

天災人禍

不知道您對於消弭天災人禍是抱持著嚴肅的心情或是遊戲人間的態度？ 不過，對於城市中有可能會碰上的災難，最有效而直接的應對方法，就是去『預防』它們。防火措施做的越好，就越不可能有火災。但是旦夕禍福，不管預防的多徹底，災難仍會不時降臨；尤其是您從目錄欄中選擇『災難』的時候。

打開目錄欄中的『災難』（*Disasters*）選項。

選擇『火災』（*Fire*）項目。

當您一完成選擇『發生火災』這個動作，會馬上發生兩件事情： 一是城市中某處會立刻發生火災（當然啦！），二是城市工具箱中的『緊急事件』鈕（Emergency）啓動了。緊急事件鈕可以馬上派出警察或消防隊到事件現場。

按下城市工具箱中的『緊急事件』（*Emergency*）鈕，且不要放開滑鼠鍵。

選擇『派出消防隊』（*Dispatch Fire*）。



在火場附近按鈕。

再按一次『緊急事件』（*Emergency*）鈕，且不要放開滑鼠鍵。

選擇『派出警察』（*Dispatch Police*）。



在火場附近按鈕。

注意：如果大火在您還沒派出緊急部隊之前就熄滅了，請再『縱火』一次吧！

您不能把救災人員直接『放在』火上，但您可以用他們來擋住火勢的蔓延，或是追著火勢滅火。城市中每有一座警察局或一座消防站，就可以派出一隊警察或一組消防隊。派出的救災人員越多，要圍堵火勢當然是越簡單了。

您畢業了！！

您現在已經完成我們準備的所有城市設計與管理課程，換句話說，您現在已是城市計畫、開墾甚至到行政方面的專家了！！

當您想再更上一層樓的時候，可以參考操作指引。那裡會告訴您如何爲城市規畫供水系統，還有如何來建設高速公路，交流道，隧道，鐵路，地下鐵，及市公車來改善與擴充城市的交通系統。

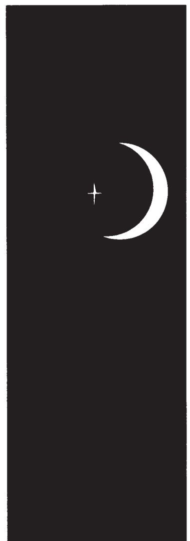
好吧，再進入《模擬城市 2000》，一圓您的市長夢吧！



古希臘人對城鎮設計的態度反映出他們要求事物的合理性觀點，也就是說所有的東西都應該可比較、使用。
亞里斯多德理想中的都市人口應介於一萬至兩萬之間。



第四章：操作指引



貧民窟也許是罪惡的淵藪，但是中產階級們所居住的城市近郊，卻是冷漠與狂言囈語的溫床。

--節自 The Unquiet Grave
Cyril Connolly （1903-1974）



操作指引

這一章將對《模擬城市 2000》中所有的視窗，按鈕，特色及功能做詳盡的解說。不過裡頭有些名詞與做法，要您經歷過第一個教學範例，才能融會貫通。

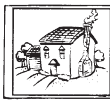
基本知識

這一節先介紹給您《模擬城市 2000》中，您必須先具備的一些『常識』，以便能接受以後較繁複的操作。

您是誰？ 您又在做什麼？

在《模擬城市 2000》中，您是無數個『可能』城市的計畫人兼管理者，這些城市要大要小，要繁榮要貧瘠，完全在您這位市長的一念之間。

您的城市不是孤立無援的，它的成長與衰退同樣的與現實世界一樣，受到周圍城市的影響。這些周圍城市不但與您的城市有經濟上的來往，同時也是吸引人口與工商業的競爭者。



即使是現今的社會裡，在一個少於兩萬人的地區中，我們也必須要有辨識對方的能力才能建立起與鄰居間的關係，否則我們將會有失落感。

身爲市長，您的重責大任有：

. 計畫--就短期與長期眼光，來劃分城市中不同的區域（住宅區，商業區，工業區）。
. 城市基本建設--用水，用電，交通系統。
. 大衆服務--防火隊，警察局，醫院及監獄。
. 教育--普通學校，大學，圖書館，博物館。
. 娛樂設施與開闊的場所--公園，動物園，體育場，海濱渡假區。
. 城市預算與稅率。
. 大小各種土地開墾及地形改變。
. 當然，最重要的是讓電腦市民們能健康，快樂，富裕地生活在您的城市中。

不過您並不直接負責建造房舍，商店，工廠或其它的建築物（電腦市民們自己會負責這件事）。

悲情城市與模擬城市

《模擬城市 2000》中提供了幾個不同的『悲情城市』（Scenario）來讓您一試身手。這些城市都各有各的困境，也就是提供給您幾個不同難度，考驗您能力的挑戰。

每個『悲情城市』都有一個目標。如果您在一定的時間內達成這個目標，您將可得到市鑰，並可繼續治理城市；若是失敗了，就等著被踢出城市，下次重來吧！

但當您開始一個屬於自己的『模擬城市』，就沒有任何的時間限制，也沒有一個明確的目標；換句話說，這個遊戲是沒有輸贏的。您是唯一的裁判，是成功是失敗就看您自己訂的目標是什麼了。一般來說成功的定義有兩個--電腦市民是否過得快快樂樂，以及您是否從遊戲中得到了樂趣。

不同電腦版本的《模擬城市 2000》

不同的電腦系統對於目錄，鍵盤，滑鼠，存檔，讀檔及視窗都有一套自己的習慣用語。我們盡可能在各個不同的版本間採一致的介面與用語，但還是有些地方會有少許差異，這個時候，請您參閱載入篇。

這本手册中的附圖是從麥金塔版上拿下來的，如果您看到畫面上與手册中的附圖有差別，同樣的請您參考載入篇中的解說。

滑鼠與鍵盤的習慣用法

一般來說，所有的按鈕，雙按，拖曳等動作都是針對滑鼠左鍵所說的（如果您的滑鼠有一個以上的按鈕）。

在麥金塔上按著 Option 鍵不放，再按下滑鼠左鍵不放的動作，在 PC 上相對的動作是先按著 Ctrl 鍵不放，再按滑鼠左鍵。

線上求助

在《模擬城市 2000》中幾乎所有的地方都附有線上求助的功能。如果您看到按鈕上頭有個問號，那就是線上求助鈕。到上頭按鈕，遊戲會告訴您若對任一個工具有不明白的地方，可以先按著 Shift 鍵不放，再到有疑問的工具上按鈕，即可得到這個工具的詳細解說：所以若您對某個功能鈕作用不明白，記得用這個方法來查詢。

地形

《模擬城市 2000》中的地形高度分爲 32 層，有高山，山谷，湖泊，河流，小溪及瀑布。您也可以在遊戲一開始或遊戲進行中，來對地形進行修改，造山塡海。

當您以選擇目錄欄檔案（File）選項中的『編輯新地圖』（Edit New Map）來開始建造一個新城市，您可以在完全不收費的情況下，盡情修改城市地圖。一旦遊戲正式開始，模擬城市開始運作之後，您想要再修改地形，可就是要花錢的了。

地圖分成許許多多的『地圖小塊』（Tile），這是地圖中能被升高，降低或被水覆蓋的最小單位。如果以眞實世界的度量衡來計算，每個小塊有 200 見方英呎，約 1 英畝左右。

地圖大小限制

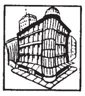
城市地圖的大小限制在約 5 英哩見方之內。建築物，道路或是各色物體都是以地圖小塊組成的，最小單位的道路就是一地圖小塊（ Tile ）的道路；然而較大的建築物就會佔比較多的地圖小塊。

在整個城市地圖範圍內，都可以拿來當作建地，或是留給人民作爲休閒的空間，甚至是棄之荒蕪。在《模擬城市 2000 》中的城市可以很小，也可以大到塞滿整個城市地圖。

城市視窗與其它視窗

城市視窗（ City Window ）顯示了城市的現況；只要在《模擬城市 2000 》中，這個視窗就一定是開著的。有些版本可以改變城市視窗的大小，當然，遊戲在城市視窗放到最大的情況下是最容易操作的。

其它絕大部份的視窗，像地圖視窗（ Map Window ）及人口視窗（ Population Window ），都可以用選擇目錄欄中的視窗（ Window ）選項，或是按下城市工具箱中相對的按鈕來開啓。



大都會將商業需求與文化環境的要素分別集中，於是與鄰居間的來往溝通便逐漸被忽略漠視；反觀小城市在人與人的經驗交往上反而有較大的潛力。

如果您只想暫時看一下某個視窗，可以在城市工具箱中相對的按鈕上按著不放，視窗就會出現，直到您放開滑鼠鍵後才消失（此爲暫時狀態）。如果，當您按著滑鼠鍵不放時，您又移動了滑鼠游標，把這個視窗『拖曳』出來，這個視窗將一直出現在畫面上，直到您正式『關閉』它爲止（此爲永久狀態）。

關於城市視窗以外的視窗，有兩點您一定要記得：

1. 有些視窗有額外的功能鍵，但在暫時狀態中是看不到的，只有在永久狀態中才見得著。

2. 只要這些視窗是開著的，它們就一定會疊在城市視窗之上。就算您到城市視窗中按鍵，想要對城市做些修改，城市視窗也不會把其它的小視窗蓋住。所以儘量把這些視窗放在畫面上不會影響城市視窗操縱的位置（像是不要蓋到城市視窗的捲動棒）。

目錄欄（ Menus ）

這裡要介紹的是《模擬城市 2000 》中所有的目錄選項。有些可能會因不同的電腦版本而異。

檔案選項（ File Menu ）

這部分的功能包括有檔案處理，開始新遊戲或『悲情城市』，及跳出遊戲。

有關《模擬城市 2000 》（ About Simcity 2000 ）

告訴您一些小小的遊戲資訊，並介紹設計者們。如果您的是麥金塔版，那這個項目不會出現在檔案選項中，而會出現在最左上角的『蘋果』目錄裡。

載入進度（ Load City ）

開啓一個進度載入視窗，讓您取回以前保存的進度。這個功能同時可以用來載入在《模擬城市》或《模擬城市古城風情篇》中所儲存的進度；若您想傳送以前在《模擬城市》中儲存的進度，請您先將原本 .CTY 之副檔名更名爲 .SC2 之後再載入，否則遊戲將無法辨認此進度；遊戲會將此進度檔先轉換成《模擬城市 2000 》的格式後再載入。

開始新遊戲（ New City ）

會先問您是否要儲存現有的遊戲進度，之後造出一塊空曠的城市地圖，並要求您爲城市命名，設定遊戲難度之後，開始遊戲。

編輯新地圖（ Edit New Map ）

會先問您是否要儲存現有的遊戲進度，然後移去現在城市中所有的建築物，留下一片光禿禿的城市地圖，進入『地形編修模式』（ Terrain-Editing Mode ）。在地形編修模式中，您可以使用各式各樣的地形編修工具，來創造您心中的理想發源地，而且不用收費噢！

載入『悲情城市』（ Load Scenario ）

開啓一個列出所有『悲情城市』的視窗，讓您從中作一選擇。

儲存進度（ Save City ）

以原來的進度檔名存下現在的進度。如果這是您建造這個城市以來，第一次儲存進度，『把進度儲存爲 .... 』（ Save City As.... ）視窗將會出現，要求您輸入進度的名稱及進度檔的磁碟與目錄。

把進度儲存爲 ....（ Save City As.... ）

將會出現一個視窗，要求您輸入進度的名稱及進度檔的磁碟與目錄。換句話，您可以把這個功能看作是另存一個新的進度檔。

跳出遊戲（ Quit ）

讓模擬城市從電腦的記憶體中消失 .... 直到您想再擔起市長重責。跳出遊戲前程式會問您要不要先儲存現在的進度。

速度選項（ Speed Menu ）

這個項目可以讓您調整程式模擬的速度，包括暫停在內；現在設定的速度前頭會有一個鉤鉤。每個人如果都設成相同的速度，實際上的速度也會因您主機的性能而有差異。

暫停（ Pause ）

暫時停止模擬城市中時間的流動。

慢速（ Turtle ）

把速度調成像冬天的蜜糖一般，流動緩慢。

中速（ Llama ）

讓模擬以適中的速度進行。

快速（ Cheetah ）

讓您的電腦盡全力奔馳。

功能選項（ Options Menu ）

這個選項之下提供了遊戲中模擬，音效等功能調整，讓您能以最習慣的方式來進行遊戲。打開的功能項目前都會有一個鉤鉤記號。

自動預算（ Auto-Budget ）

選擇之後，每年度結束時將不會再出現預算視窗，並將下年度的預算安排成與本年度相同。

自動前往（ Auto-Goto ）

啓動之後，當城市中發生了什麼重要的大事，像是災難，程式會把這個地點自動移到城市視窗的中央。關閉的時候，您只會收到事件發生的警告訊息。



音效（ Sound Effects ）

用來開關音效。音效的品質好壞與您電腦所配備的音效卡有絕對的關係。

音樂（ Music ）

用來開關音樂。音樂的品質好壞同樣與您電腦所配備的音效卡有絕對的關係。

災難選項（ Disasters Menu ）

這個選項可以讓您自行引發災難，或是根本不讓任何災難發生。如果您想多了解一下《模擬城市 2000》中的『災難』到底是什麼，可以參考後面的策略篇。

火災（ Fire ）

在城市某處引起火災。

洪水（ Flood ）

海岸線或是河流沿岸水位高漲，大洪水將會沖走一切。

空難（ Air Crash ）

在城市某處上空引發空難。

龍捲風（ Tornado ）

召喚龍捲風橫掃城市。

地震（ Earthquake ）

天搖地動，山崩地裂。

怪獸（ Monster ）

釋放《模擬城市 2000》電腦市民心中的最怕。

無災難（ No Disasters ）

阻止所有災難的發生。不過就算關閉這個功能，也沒有辦法阻止『悲情城市』中既定的災難事件，或是正在發生的災難。這個功能同時也防止市議會在沒有市長的允許下，擅自以人民投票結果訂定地方法規。

注意：所有的發電廠都只有五十年的壽命，之後則自行爆炸。不過這並不會引起火災或輻射污染，它們只是就這樣報廢了。隨時注意發電廠年壽將盡的新聞報導；如果您打開了無災難（ No Disaster ）項目，當發電廠報廢時，程式會自動幫您重建，並從城市基金中扣錢。如果您這時沒有足夠的基金，它還是一樣--『呼』！

視窗選項（ Windows Menu ）

這個選項讓您開啓遊戲中各式各樣的視窗。

地圖視窗（ Map ）

打開地圖視窗；地圖視窗中並可切換多種顯示模示。



預算視窗（ Budget ）

打開預算視窗，讓您好好的打打算盤。

法規視窗（ Ordinances ）

打開法規視窗，其中可以調整稅制、教育等地方法規的設定。

人口視窗（ Population ）

打開人口視窗，展示城市中電腦市民的興衰史。

工業視窗（ Industries ）

打開工業視窗。這個視窗中顯示城市中各種不同工業的情形，並可設定每個工業的稅率。

統計圖表視窗（ Graphs ）

打開統計圖表視窗，其間以圖表顯示有關城市中的各項統計資料。

鄰城視窗（ Neighbors ）

打開鄰城視窗。顯示出模擬城市周圍的城市，並列出一些可供比較的資訊。

報紙選項（ Newspaper Menu ）

這個選項可以讓您調整報紙的出現頻率，並讓您閱讀幾家不同的地方報紙。但即使您把下面兩個送報的情況都關閉了，發生災難時，還是會出現號外，不受這兩個情況的限制。

訂報（Subscription）

這項目開啓時，每年會送兩次報紙（在畫面上）。

快報（Extra!!!）

這個項目開啓時，當有某些重要的大事發生時，像是有大發明或是人口有突破性成長，便會發行快報。

其它地方報紙

其餘下方的項目則可讓您閱讀或訂閱其它的地方報紙。每個城市因大小不同，會從只有一家地方報社到有六家地方報社，選擇某份報紙表示要閱讀這份報紙，同時遊戲會假設您『訂閱』這份報紙（如果您打開了『訂報』項目，就會送來這家報社的報紙）。

視窗（Windows）

這一節我們要詳細介紹《模擬城市 2000》中所有的視窗。

城市視窗（City Window）

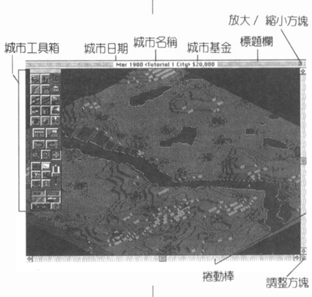
基本功能

城市視窗是您在《模擬城市 2000》中使用最頻繁的視窗；在絕大多數的電腦版本上，只要是遊戲進行中，這個視窗就一定是開啓的。



視窗最上方是標題欄（Title Bar），記錄了模擬城市現在的時間，城市的名稱及現有的資金。在標題欄最右方可能是個小方塊或按鈕（視不同的電腦版本而定），用來快速調整視窗的大小。

● 在麥金塔或是 IBM PC 版上，這個鈕是放大鈕，切換兩種不同的視窗尺寸：全螢幕大小或是回到視窗原來的大小。



● 在使用視窗（Windows）系統的電腦版本中，將會有兩個按鈕。一個是放大鈕，切換視窗爲全螢幕大小及回到原來大小；另一個是縮小鈕，可以把整個視窗縮成一個小圖標。

您可以用調整方塊（Resize Box）把視窗『拖曳』成任意大小。而捲動棒與捲動箭頭則可讓您捲動視窗中的城市地圖。

城市工具箱則提供了所有您可以用來開墾，建造，管理城市的工具。在不同的模式下，城市工具箱的樣子可能會稍有差異，至於模式（Mode）嘛....



當商業、文化和閒暇時間結合在一起時，我們便可以在街道上、商店裡和家中發現我們創造力。在多變得情況下，社會經驗變得越來越豐富，文明也會持續不斷地擴展。

●模式（Mode）

城市視窗有三種不同的模式：城市建築模式（City-Building），地形編修模式（Terrain-Editing）及地圖模式（Map）。

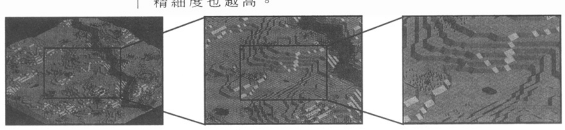
城市建築模式是最常用到的模式，用來讓您管理城市，發展城市。雖然也可以編修地形，但有許多限制，尤其是資金上的....

在地形編修模式中，您可以任意修改所有的地形，而且不收分文。不過一旦您離開地形編修模式進入城市建築模式後，便再也不能回到這個模式了。

地圖模式則是把整個城市視窗變成一個超大的地圖，同時顯示地圖視窗（Map Window）中所包含的資訊。這個模式的切換是由地圖視窗中的功能控制。

●城市景觀（The View）

視窗中的城市景觀是用斜方向的 3D 造型來表現的，您可以依照需要來切換三種觀察距離，當然，觀察距離越近您所能觀察到的城市範圍就越小，精細度也越高。





●城市地圖（The Landscape）

每當您開始一個新的遊戲，電腦都會亂數產生一個新地圖，如果您不滿意這個地圖，可以無限次要求程式重新產生地圖，要不然直接編修地圖亦無妨。

當城市視窗是處在地形編修模式之下，您可以任意修改地圖，而且不花您的城市基金。您可以提高地表，削平地表，造出河川，提高或降低海平面，以及種樹植林。

城市地圖中有三種基本地形：土地，水域與樹林。

《模擬城市 2000》中的土地都是分成許許多多的『地圖小塊』（Tile），而遊戲中的地表高度共有 32 層，因此您可以把任一格地圖小塊高度在這 32 層中上下調整；如果這格地圖小塊的高度在海平面之下，那將會被水域覆蓋。

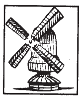
遊戲中的水與自然界的水一樣，都有『水往低處流』的特性。當您在地形編修模式中編輯地圖時，您可以要求要有河流貫穿地圖，或是加上海岸線；地圖也可以加上小溪，池塘或湖泊。而當您調整海平面的高度時，您也直接決定了城市將是建築在沙漠中或是島國上。

樹林的功能則與實際生活中相同，是人們乘涼納蔭或是出外旅行的好去處。它們不但能美化環境，同時還能提高土地價値。

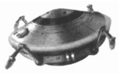
城市工具箱（The City ToolBar）

當城市視窗處在城市建築模式中，您會看到這組工具箱，這也是您建築，修改及管理城市的控制中心。您可以在城市工具箱最上方的空欄處『拖曳』，來搬動城市工具箱。

爲了方便使用，特別是爲了方便初學者，您可以直接到工具箱的某個工具上按鈕，使用這個工具的預設功能。當您熟練基本功能，想要更發揮這個工具的能力，使用工具的『次功能』時機就到了。當您在某個工具上按鍵而且不要放開，這時此工具上會出現一個次功能目錄（Submenu）。在次功能中提供了這個工具更多樣化，更有彈性的功能，而其中某些次功能會到一定的時間才出現，反映出科技的進步狀況。

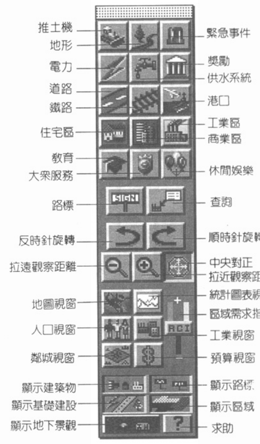


當科技進步和移民風潮盛行時，法律便需設法使人口稠密地區的火災傷害減到最小，並盡其所能地提供乾淨的水。我們的能力除了能將建築物蓋得更高、更快、更好之外，我們還發現了人們能改變彼此間的價値觀及審美觀。



城市工具箱提供的工具有：

. 修改地圖。
. 拉近、拉遠城市的觀察距離。
. 將城市某地點對正城市視窗的中央顯示。
. 旋轉城市視窗中的景觀。
. 建造住宅區，工業區，商業區。
. 建立大衆服務建設。
. 建造某些『功能特殊』的建築物（像是博物館，動物園等等）。
. 詳細檢視城市某些區域。
. 設置路標。
. 打開或關閉城市地圖上某類建設的顯示。
. 開啓多種資訊視窗。



上面還包含了現在市民對不同區域（住宅，工業，商業）需求的長條圖。

每當您搞不清楚這麼多工具到底是做什麼用的時候，先按著Shift鍵不放，再到有疑問的工具上按鈕，馬上會出現一個解釋功能的視窗。

以下詳細介紹每個工具的功能：

●推土機（Bulldozer）



推土機工具的功能相當多，包括了預設功能及四項次功能。您可以到推土機工具上按鈕且不放開滑鼠鍵，此時次功能目錄就會開啓，再上下移動亮棒到想要的功能上，放開按鍵即可。若您現在選擇的工具是推土機，滑鼠游標的形狀就是一台推土機。

要使用這樣工具，先選定您要的功能，再到城市地圖上用『按鈕』或『拖曳』的方法去『推土』就可以了！

『破壞／清除』（Demolish/Clear）功能（預設功能）：可以剷平樹林，碎石堆以及任何人爲（電腦市民爲？）的建築物，但不影響這塊地圖原有的地表高度及分區。到想破壞的物體上按鈕，就這麼簡單。
費用： 每地圖小塊 $1

『削平地表』（Level Terrain）：在高度基準點上按鈕不放，『拖曳』滑鼠，便可將滑鼠游標劃過範圍內的地表全部削平成這個高度。這個功能同時也清除原來地表上的樹木、道路、電線與建築物。
費用： 每地圖小塊做一層的高度變化 $25



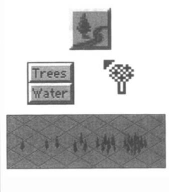
『提高地表』（Raise Terrain）可化平地爲高山。
費用： 每地圖小塊做一層的高度變化 $25

『降低地表』（Lower Terrain）讓您愚公移山，甚至是挖出一個峽谷（如果地表降到了海平面之下，水就開始會灌進來）。
費用： 每地圖小塊做一層的高度變化 $25

『取消分區』（De-Zone）可讓您把已分區，但尚未發展的地圖區域重新劃爲不分區地形。
費用： 每地圖小塊 $1

提高地表，降低地表與削平地表都是很花錢的，所以少用爲妙。如果您想做大幅度的地形修改，在正式開始建立城市之前，先在地形編修模式中修改，可以省下大筆的公帑。

●地形（Landscape）



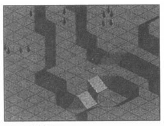
地形工具可以讓您在城市中加入樹林或水域。若您現在選擇的是地形工具，那麼滑鼠游標將會是一棵樹的樣子。到地形工具上按鍵且不放開滑鼠鈕，此時次功能目錄就會開啓，再上下移動亮棒選擇要樹林（Trees）或是河湖（Water）。

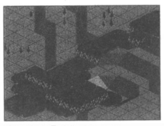
『樹林』（Trees）次功能可讓您在城市中植林。每在地圖小塊上按一次鍵，將會種上一或兩棵樹木，您可以重覆在一格地圖小塊上按鍵，提高樹林的密度。或是用『拖曳』的方式一次大規模植林。

費用：每種一次（按一次滑鼠鍵） $3

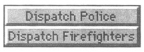
『河湖』（Water）次功能則可讓您在想添加點湖光水色的地方造出湖泊或溪澗。在地圖小塊上按鈕即可。

費用：每地圖小塊 $100

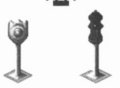

乾涸的地表


有湖光水色的觀光區！









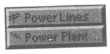
●緊急事件（Emergency）

緊急事件工具可讓您儘速派出消防隊或警察到災難事件現場。除非是有災難發生，否則這個工具是不會啓動的（模糊的樣子）。當您選擇這個工具之後，滑鼠游標的形狀就像警車車頂的信號燈。到緊急事件工具上按鍵且不放開滑鼠鈕，此時次功能目錄就會開啓，再上下移動亮棒選擇要派出警察（Dispatch Police）或是消防隊（Dispatch Fire）。





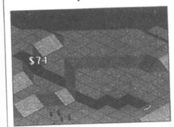
在您選好了要派出的救援隊之後，再到城市地圖上按鈕，指定救援隊目標何在。一個代表消防隊或是警察的小圖標就會出現在您指定的地點。城市中每有一間警察局或是一間消防站，您就分別可以派出一隊人員。當您派出了所有的人員之後，您又指派了一次救援隊，那麼這個動作將會把您派出的第一隊救援隊移到您現在指定的位置，藉由這個方法，您可以阻止火勢蔓延或是包圍災區。派出警察或消防隊都不花城市基金。



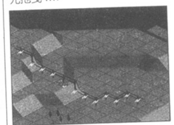


●電力（Power）

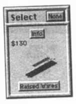
電力工具同樣有次功能。到電力工具上按鈕且不放開滑鼠鍵，此時次功能目錄就會開啓，再上下移動亮棒選擇要『舖設電線』（Power Lines）或是『建築發電廠』（Power Plants）。當您選擇這個工具後，滑鼠游標會變成閃電的形狀。



先拖曳....


再放開滑鼠鍵

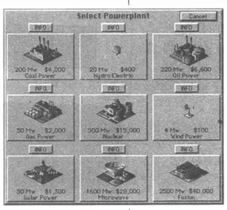
『舖設電線』（Power Lines，預設功能）可讓您在地圖上『畫』上電線。先在欲舖設電線的起點按鈕且不要放開，把游標拖曳到電線終點放開滑鼠鍵，即完成舖設的動作。如果您在舖的過程中臨時改變了心意，可以先按著Shift鍵不放，再放開滑鼠鍵就可以取消這次的舖設動作。



如果電線沒有接上任何電力源，那麼電線會以閃動的方式來警告您。電線只能舖設成直線或是九十度角；可以與道路或鐵路交叉舖設，但是不能與轉角處的道路或鐵路交叉，也不能成四十五度交叉。而跨水舖設電線所花的成本將較高。如

果您現在正在跨水舖設電線，會出現一個視窗，告訴您跨水舖設的單位成本是多少。

費用：地上每地圖小塊 $2，
水上每地圖小塊 $10



『建築發電廠』（Power Plant）讓您選擇城市的電力來源。根據城市年代及科技水準的不同，將會有最少三種，最多九種不同型式的發電廠可供選擇。先選擇您要的發電廠型式，再到建築地點上按鈕即可。每個發電廠上面都有一個『資訊』（Info）鈕，可告訴您這種發電廠的優缺點及造價。

●供水系統（Water System）



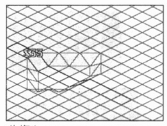




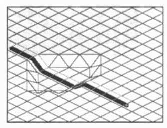
供水系統工具也是一種多用途工具。到供水系統工具上按鈕且不放開滑鼠鍵，此時次功能目錄就會開啓，再上下移動亮棒選擇五種次功能之一：『舖設水管』（Pipes），『安裝幫浦』（Water Pump），『設置水塔』（Water Tower），『建設淨水廠』（Treatment）及『海水淡化廠』（Desalinization）。當您選擇這個工具後，滑鼠游標會變成水龍頭的形狀。



根據城市年代及科技層次不同，開始時您能選擇的供水系統次功能可能只有『安裝幫浦』及『設置水塔』；但隨著時間進行，科技水準提高之後，其它的功能將會陸續出現。城市不一定非要有供水系統不可，但如此必然會限制人口的成長。當電腦市民建築出房舍的同時，他們會在地下一併埋好水管，所以您的工作只是把建築物連接到供水系統就可以了。



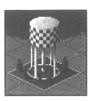
先拖曳....


再放開滑鼠鍵

『舖設水管』（Pipes，預設功能）可讓您在地圖中『畫』上水管。先在欲舖設水管的起點按鈕且不要放開，把游標拖曳到水管終點放開滑鼠鍵，即完成舖設的動作。如果您在舖設過程中臨時改變了心意，可以先按著Shift鍵不放，再放開滑鼠鍵就可以取消這次的舖設動作。水管一定是埋在地底下，所以當您使用這個工具的時候，將會切換成城市地下景觀（Underground View）。

費用：每地圖小塊 $3





『安裝幫浦』（Water Pipes）時，若將幫浦設置在內陸，功用與井相同，是供水來源。幫浦要連接上電力源，才能正常工作。當幫浦設置在河流或湖泊旁邊，那麼供水量將會是設置在內陸幫浦的兩倍左右。不過設在海岸邊的幫浦供水量與設在內陸的幫浦供水量並無不同。

費用：每個幫浦 $100

『設置水塔』（Water Tower）則可讓您建造水塔儲水，以備不時之需。

費用：每座水塔 $250





『建設淨水廠』（ Treatment ）可以淨化水質，循環用水，並避免缺水的煩惱。
費用： 每座淨水廠 $500

『海水淡化廠』（ Desalinization ）則可以去除海水中的鹽份，淡化水質。海水淡化廠相當昂貴，但是對城市沿海，沒有供水源的地區而言是相當必須的。淡化廠必須連上電力源才能正常工作，由於有內建幫浦，所以不再需要安裝其它的幫浦。淡化廠的供水量是沿湖河幫浦的兩倍。
費用： 每座海水淡化廠 $1000

●獎勵（ Rewards ）





說這個工具是個驚奇禮物並不爲過。這個工具平常都是以模糊顯示（不啓動），直到您該得到獎勵的時候，這個工具自然便會啓動。至於您能不能得到這個驚奇禮物，則是靠城市中人口的成長而定了！ 獎勵包括了有爲您建築公邸或是紀念銅像等。當您使用這個工具後，滑鼠游標會變成市長的小人頭形狀。

●道路（ Roads ）



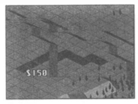




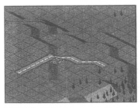
道路工具是一種多用途工具。到道路工具上按鈕且不放開滑鼠鍵，此時次功能目錄就會開啓，再上下移動亮棒選擇五種次功能之一：『舖設道路』（ Roads ），『高速公路』（ Hiway ），『挖掘隧道』（ Tunnel ），『設置交流道』（ Onramp ）及『設立公車站』（ Bus Depot ）。當您選擇這個工具後，滑鼠游標會變成一段道路的形狀。

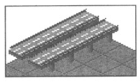


根據城市年代及科技層次不同，開始時您能選擇的道路次功能會只有『舖設道路』及『挖掘隧道』；但隨著時間進行，科技水準提高之後，其它的功能將會陸續出現。



先拖曳....


再放開滑鼠鍵



『舖設道路』（ Road ，預設功能）可讓您在地圖上『畫』上道路。先在欲舖設道路的起點按鈕且不要放開，把游標拖曳到道路終點放開滑鼠鍵，即完成舖設的動作。如果您在舖設過程中臨時改變了心意，可以先按著 Shift 鍵不放，再放開滑鼠鍵就可以取消這次的舖設動作。

道路可以舖設成直線，九十度角或是四十五度角；道路交叉時便形成十字路口。如果您跨水舖設道路，而當地適合造橋，遊戲會告訴您造價是多少；若是地點不允許造橋，遊戲也會告訴您。
費用： 每一段道路 $10

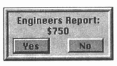
『高速公路』（ Hiway ）是以高架橋搭起，可以負載高流量的道路；它們能負載的車流量是一般道路的二到四倍之多。高速公路舖設的方式與一般的道路相同，但您必須同時設置交流道以便讓車輛上下高速公路。當高速公路交叉時會形成立體交叉道。如果您跨水建築高速公路，而當地適合造橋，遊戲會告訴您造價是多少；若是地點不允許造橋，遊戲也會告訴您。
費用： 每一段高速公路 $100（佔四格地圖小塊）


只要找好地點按鈕....

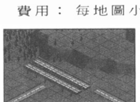

工程師就幫您建好隧道

『挖掘隧道』（ Tunnel ）可以讓道路穿越山丘。隧道不能彎曲，更不能交叉，即使位於不同的地形高度。要挖掘隧道，先到欲挖掘的入口處按鍵；注意，隧道入口必須是斜坡地形。電腦工程師會先評估環境，如果這個地點根本不可能挖掘隧道，或是在此處挖掘太過危險，電腦工程師們都會拒絕施工。如果您挑的是個合適的地點，工程師會先告訴您費用多少，並徵詢您的意見決定是否施工。
費用： 每一段隧道 $150





『設置交流道』（ Onramp ）能讓車輛上下公速公路。到道路與高速公路的接合處按鍵舖設即可；爲了發揮高速公路的優點，最好在高速公路兩側都設置交流道。
費用： 每地圖小塊 $25


準備設置交流道。


建好的交流道。

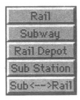


『設立公車站』（ Bus Depot ）讓通勤者們能搭公車上下班，紓解交通紊亂的情形。公車站必須設立在平坦的地形上，而且至少要有兩個公車站讓巴士往返。乘客們在兩個公車站之間的路線都可以上下車。
費用： 每個公車站 $250

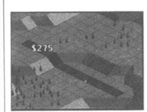


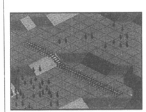
●鐵路（ Rails ）





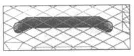
鐵路工具是一種多用途工具。到鐵路工具上按鈕且不放開滑鼠鍵，此時次功能目錄就會開啓，再上下移動亮棒選擇五種次功能之一：『舖設鐵路』（ Rail ），『舖設地下鐵』（ Subway ），『設立火車站』（ Rail Depot ），『設立地鐵站』（ Sub Station ）及『轉運站』（ Sub < --> Rail ）。當您選擇這個工具後，滑鼠游標會變成一段鐵道的形狀。





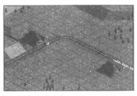
根據城市年代及科技層次不同，開始時您能選擇的鐵路次功能會只有『舖設鐵路』及『設立火車站』；但隨著時間進行，科技水準提高之後，其它的功能將會陸續出現。

『舖設鐵路』（ Rail ，預設功能）可讓您在地圖中『畫』上鐵路。先在欲舖設鐵路的起點按鈕且不要放開，把游標拖曳到鐵路終點放開滑鼠鍵，即完成舖設的動作。如果您在舖設過程中臨時改變了心意，可以先按著 Shift 鍵不放，再放開滑鼠鍵就可以取消這次的舖設動作。沒有火車站的鐵路，是一點作用都沒有的。
費用： 每地圖小塊 $25



『舖設地下鐵』（ Subway ）：顧名思義，這個次功能讓您設立地下鐵路系統。舖設的方式與鐵路相同，但會先切換成城市地下景觀（ Undground View ）。同樣，沒有地鐵站的地下鐵道也毫無意義存在。

費用： 每地圖小塊 $100



『設立火車站』（ Rail Depot ）讓通勤者能上下火車。沒有火車站，單單舖設鐵路只是浪費公帑。火車站必須設立在平坦的地表，而且必須鄰接鐵路。

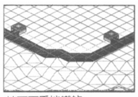
費用： 每座火車站 $500

『設立地鐵站』（ Sub Station ）方便市民搭乘地鐵；注意，地鐵只能停靠在地鐵站。地鐵站必須建在平坦的地表，而且必須鄰接地下鐵道。先切換到城市地下景觀，設立起地鐵站會方便的多。

費用： 每座地鐵站 $250



地面上看地鐵站。



地面下看地鐵站。

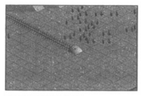


1916 年紐約率先頒布新的條令，而成爲全國各城市仿效的對象。突然間，過度擁擠、過度發展、對他人財產的傷害、缺乏光線和空氣等都變成了公共衛生所要注意的重要事項，而成立了一部門來控管公共事務的發展；於是，公共衛生、福利和安全便成了各級政府管理上的基礎事務之一。

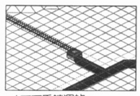


『轉運站』（ Sub < --> Rail ）連接地下鐵與一般鐵道，讓鐵路系統不至中斷。轉運站必須要鄰接鐵道。

費用： 每座轉運站 $250



地面上看轉運站。



地面下看轉運站。

●港口（ Ports ）



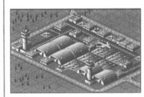
港口工具可以讓您設立機場（ Airport ）或海港（ Seaport ）。到港口工具上按鈕且不放開滑鼠鍵，此時次功能目錄就會開啓，再上下移動亮棒選擇兩種次功能之一。當您選擇這個工具後，滑鼠游標會變成錨及雷達的形狀。

要設立港口，您只要到設立地點『拖曳』出一塊區域，再放開滑鼠鍵即可。如果您在拖曳過程中臨時改變了心意，可以先按著 Shift 鍵不放，再放開滑鼠鍵就可以取消這次設立港口的動作。港口必須要有電力供應才會開始發展，而且海港一定要臨接海岸線才有意義。

費用： 每格海港地圖小塊 $150，
每格機場地圖小塊 $250。



海港

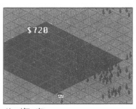


機場

●住宅區（ Residential Zones ）



住宅區工具讓身爲市長的您，劃出一塊讓人民居住的區域。到住宅區工具上按鈕且不放開滑鼠鍵，此時次功能目錄就會開啓，再上下移動亮棒選擇要『高密度住宅區』（ Dense Residential ）或是『低密度住宅區』（ Light Residetial ）。當您選擇這個工具後，滑鼠游標是間小屋子的形狀。



先拖曳....



....再放開滑鼠鍵

要把一個地方劃分爲住宅區，先在當地按鍵且不要放開，『拖曳』出一塊長方形區域後，再放開滑鼠鍵，括在此長方形區域內的範圍即成爲住宅區。如果您在拖曳過程中臨時改變了心意，可以先按著 Shift 鍵不放，再放開滑鼠鍵就可以取消這次的動作。如果您這次劃出的這個區域與以前已劃分出來，而且是同一種密度的住宅區相重疊的話，那麼重疊的幾格地圖小塊是不會收費的。如果與還未發展的工業區，商業區或不同密度的住宅區相重疊的話，重疊的區域將會被重新分區，同時也會收費。但如果這個重疊的區域已經在發展中，那麼這個區域將不會被重新分區。

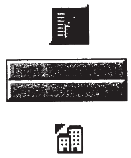
花費： 每格低密度住宅區地圖小塊 $5，
每格高密度住宅區地圖小塊 $10。



區域規劃、公共衛生、福利和安全法都是爲了解決許多問題而產生的：一個仁慈的公衆人物會考慮到什麼對人民是最好的，並爲人民爭取，進而制定法律來加以保障。然而，他們並沒有考慮到這些法律在地方上實行的可能性，以致於這些法令無法維持很久，它們只爲戰場帶來了新的戰爭技巧。



●商業區（ Commercial Zones ）



商業區工具讓身爲市長的您，劃出一塊讓人民建造商店，辦公室或其它營業場所的區域。到商業區工具上按鈕且不放開滑鼠鍵，此時次功能目錄就會開啓，再上下移動亮棒選擇要『高密度商業區』（ Dense Commercial ）或是『低密度商業區』（ Light Commercial ）。當您選擇這個工具後，滑鼠游標會變成一幢辦公大樓的形狀。

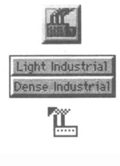
要把一個地方劃分爲商業區，先在當地按鍵且不要放開，『拖曳』出一塊長方形區域後，再放開滑鼠鍵，括在此長方形區域內的範圍即成爲商業區。如果您在拖曳過程中臨時改變了心意，可以先按著 Shift 鍵不放，再放開滑鼠鍵就可以取消這次的動作。如果您這次劃出的這個區域與以前已劃分出來，而且是同一種密度的商業區相重疊的話，那麼重疊的幾格地圖小塊是不會收費的。如果與還未發展的工業區，住宅區或不同密度的商業區相重疊的話，重疊的區域將會被重新分區，同時也會收費。但如果這個重疊的區域已經在發展中，那麼這個區域將不會被重新分區。

花費： 每格低密度商業區地圖小塊 $5，
每格高密度商業區地圖小塊 $10。



所謂的民主自治就是：當有人提出對城市建設有意義的計畫時，規劃者就會找出相關的調查報告及意見來討論；如果這些討論引起爭議時，就會交由選出的官員分析，並作出決定，理論上，這決定是經過徹底研究、討論、和觀察後才產生的。

●工業區（Industrial Zones）



工業區工具讓身為市長的您，劃出一塊讓人民建造工廠的區域。到工業區工具上按鈕且不放開滑鼠鍵，此時次功能目錄就會開啓，再上下移動亮棒選擇要『高密度工業區』（Dense Industrial）或是『低密度工業區』（Light Industrial）。當您選擇這個工具後，滑鼠游標會變成一座工廠的形狀。

要把一個地方劃分為工業區，先在當地按鍵且不要放開，『拖曳』出一塊長方形區域後，再放開滑鼠鍵，括在此長方形區域內的範圍即成為工業區。如果您在拖曳過程中臨時改變了心意，可以先按著Shift鍵不放，再放開滑鼠鍵就可以取消這次的動作。如果您這次劃出的這個區域與以前已劃分出來，而且是同一種密度的工業區相重疊的話，那麼重疊的幾格地圖小塊是不會收費的。如果與還未發展的商業區，住宅區或不同密度的工業區相重疊的話，重疊的區域將會被重新分區，同時也會收費。但如果這個重疊的區域已經在發展中，那麼這個區域將不會被重新分區。

花費：每格低密度工業區地圖小塊 $5，
每格高密度工業區地圖小塊 $10。



計畫的第一步---要件的選擇，是在這過程中最具爭議也是最困難的一個程序，很少有人能夠將它完全徹底做好。而這些要件的決定與個人或委員會成員的聰明才智、教育、訓練、經驗及個人偏見息息相關。



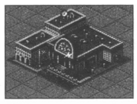
●教育建設（Education）



教育建設工具提供了多種次功能，讓您建設必要的教育設施來提升人民的心智水準。到教育建設工具上按鈕且不放開滑鼠鍵，此時次功能目錄就會開啓，再上下移動亮棒選擇要『普通學校』（School）、『大學』（College）、『圖書館』（Library）或『博物館』（Museum）。當您選擇這個工具後，滑鼠游標會變成一頂畢業方帽的形狀。

花費：每座普通學校 $250，每座大學 $1000，
每座圖書館 $500，每座博物館 $1000。

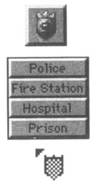

普通學校


大學


圖書館


博物館

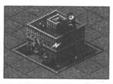
●大衆服務（City Services）



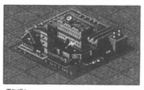
大衆服務工具提供了多種次功能，讓您建設大家都不希望發生，卻又是以防萬一非得有不可的大衆服務。到大衆服務工具上按鈕且不放開滑鼠鍵，此時次功能目錄就會開啓，再上下移動亮棒選擇要『警察局』（Police）、『消防站』（Fire Station）、『醫院』（Hospital）或『監獄』（Prison）。當您選擇這個工具後，滑鼠游標會變成一個臂章的形狀。

花費：每座警察局 $500，每座消防站 $500，
每座醫院 $500，每座監獄 $3000。


警察局


消防站


醫院


監獄

●休閒娛樂（Recreation）



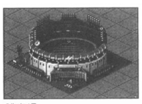
休閒娛樂工具提供了多種次功能，建設人民閒暇時能放鬆自己的好去處。到休閒娛樂工具上按鈕且不放開滑鼠鍵，此時次功能目錄就會開啓，有五個蠻有趣的選項：『小公園』（Small Park）、『大公園』（Big Park）、『動物園』（Zoo）、『體育場』（Stadium）及『海濱渡假區』（Marina）。當您選擇這個工具後，滑鼠游標會變成一束氣球的形狀。

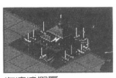
花費：每座小公園 $20，每座大公園 $150，
每座動物園 $3000，每座體育館 $5000，
每個海濱渡假區 $1000。


小公園


大公園


動物園


體育場


海濱渡假區



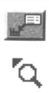
●路標（Signs）



路標工具可讓您為城市中的街道，建築物或名勝取名設置路標。當您選擇這個工具後，滑鼠游標會變成一個標誌的形狀。要設置路標，先選擇路標工具，再到欲設路標處按鍵。接下來會出現一個視窗要求您取個名字；鍵入名字後按下『確認』（Done）鈕即可。設置路標不花一毛錢。

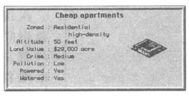
路標顯示與否可以用『顯示路標』鈕（Show Signs）來作切換。

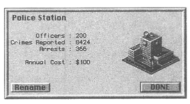
●查詢（Query）



查詢工具可讓您用來詳細檢視城市的每個區域。當您選擇這個工具後，滑鼠游標會變成一個放大鏡的形狀。想要檢視城市中任一地點，先選擇查詢工具，再到欲查詢的地點上按鍵即可。接著就會出現一個顯示此地資訊的視窗。

當您看完相關資訊之後，在視窗中任何地方按鍵都可以關掉這個視窗。有時候資訊視窗中會出現讓您更改建築物名稱的功能（像是體育館）；在這種情況下，您就必須按下視窗中的『確認』鍵（Done）來關閉視窗了。若是您想更改建築物的名稱，可以按下『更名』（Rename）鍵。使用查詢工具並不用收費。





查詢工具可以用鍵盤來快速啓動： 先按著Shift鍵不放，再到想查詢的地點上按下滑鼠鍵即可達到查詢的功能。

●反時針旋轉（ Rotate Counter-Clockwise ）



在這個工具上按鈕可讓整個城市景觀做反時針九十度旋轉。使用這個工具不用收費。

●順時針旋轉（ Rotate Counter-Clockwise ）



在這個工具上按鈕可讓整個城市景觀做順時針九十度旋轉。使用這個工具不用收費。

●拉遠觀察距離（ Zoom Out ）



在這個工具上按鈕可以把地圖觀察距離拉遠，看到的是比較全面性，但詳細度較低的城市景觀。共有三種不同的觀察距離；若您現在已經把觀察距離拉到最遠，這個按鈕將會以模糊顯示，表示暫時沒有作用。拉遠觀察距離不用收費。

●拉近觀察距離（ Zoom In ）



在這個工具上按鈕可以把地圖觀察距離拉近，看到的是比較局部性，但詳細度較高的城市景觀。共有三種不同的觀察距離；若您現在已經把觀察距離拉到最近，這個按鈕將會以模糊顯示，表示暫時沒有作用。拉近觀察距離不用收費。



●中央對正（ Center ）





這個工具可讓您挑選一個地點，把這個地點擺在城市視窗的中央來顯示。先選擇這個工具，再挑選地點即可。當您選擇這個工具後，滑鼠游標會變成準星的形狀。中央對正工具可以用鍵盤來快速啓動： 若是麥金塔版，則先按著Option鍵不放，再到欲置於城市視窗中央顯示的地點上按鍵；若是PC版，則使用滑鼠右鍵來選擇地點即可。使用中央對正工具不用收費。

●地圖視窗（ Map Window ）



這個工具可以用來暫時或永久性地開啓地圖視窗。在這個工具上按鈕且按著滑鼠鍵不放，含括整個城市的地圖視窗就會開啓，地圖上有一個長方形，長方形之內的範圍對應於城市視窗之內顯示的城市景觀。當您放開滑鼠鍵之後，這個視窗就會隨之關閉。

如果您到這個工具上按鈕且不放開滑鼠鍵，同時再移動滑鼠，把地圖視窗『拖曳』出來，這時地圖視窗就會一直開啓在那兒，直到您主動關閉它爲止；以這種方式開啓的地圖視窗擁有自己專屬的工具箱，可以用來切換不同的地圖顯示模式。在『地圖視窗』一節中將會有更詳細的說明。



美國的都市計畫大多取決於經濟和工業科技等因素，而忽略了自主性。想想看，如果將新社區的發展建立在下列問題的答案之上，那將會是一件多麼新鮮的事：
在人類社會中，您所要追求的是什麼？
爲什麼我們利用環境時，必須注意到天然景觀和地形呢？

●統計圖表視窗（ Graphs Window ）



這個工具可以用來暫時或永久性地開啓統計圖表視窗。在這個工具上按鈕且按著滑鼠鍵不放，統計圖表視窗就會開啓。當您放開滑鼠鍵之後，這個視窗就會隨之關閉。

如果您到這個工具上按鈕且不放開滑鼠鍵，同時再移動滑鼠，把統計圖表視窗『拖曳』出來，這時統計圖表視窗就會一直開啓在那兒，直到您主動關閉它爲止；以這種方式開啓的統計圖表視窗擁有自己專屬的工具箱，可以用來切換不同的統計資料與顯示模式。在『統計圖表視窗』一節中將會有更詳細的說明。

●人口視窗（ Population Window ）



這個工具可以用來暫時或永久性地開啓人口視窗。在這個工具上按鈕且按著滑鼠鍵不放，人口視窗就會開啓。當您放開滑鼠鍵之後，這個視窗就會隨之關閉。

如果您到這個工具上按鈕且不放開滑鼠鍵，同時再移動滑鼠，把人口視窗『拖曳』出來，這時人口視窗就會一直開啓在那兒，直到您主動關閉它爲止；以這種方式開啓的人口視窗擁有自己專屬的工具箱，可以用來切換不同的人口統計資料顯示。在『人口視窗』一節中將會有更詳細的說明。



●工業視窗（ City Industry Window ）



這個工具可以用來暫時或永久性地開啓工業視窗。在這個工具上按鈕且按著滑鼠鍵不放，工業視窗就會開啓。當您放開滑鼠鍵之後，這個視窗就會隨之關閉。

如果您到這個工具上按鈕且不放開滑鼠鍵，同時再移動滑鼠，把工業視窗『拖曳』出來，這時工業視窗就會一直開啓在那兒，直到您主動關閉它爲止；以這種方式開啓的工業視窗附有三個功能鈕，可以用來切換不同的工業統計資料顯示。在『工業視窗』一節中將會有更詳細的說明。

●鄰城視窗（ Neighbors Window ）



這個工具可以用來暫時或永久性地開啓鄰城視窗。在這個工具上按鈕且按著滑鼠鍵不放，鄰城視窗就會開啓，裡頭顯示鄰城個別人口與『模擬國家』人口總合。當您放開滑鼠鍵之後，這個視窗就會隨之關閉。

如果您到這個工具上按鈕且不放開滑鼠鍵，同時再移動滑鼠，把鄰城視窗『拖曳』出來，這時鄰城視窗就會一直開啓在那兒，直到您主動關閉它爲止。在『鄰城視窗』一節中將會有更詳細的說明。

●預算視窗（Budget Window）



到這個工具上按鈕即可開啓預算視窗（永久性開啓；這個視窗無法暫時性開啓）。在『預算視窗』一節中將會有更詳細的說明。

●顯示建築物（Show Buildings）



這個工具可以用來切換城市視窗中建築物的顯示與否。功能關閉時建築物並不是無端消失了，只是您暫時看不見而已。

●顯示路標（Show Signs）



這個工具可以用來切換城市視窗中路標的顯示與否。除非您把路標顯示的功能打開了，否則您將看不到任何路標。

●顯示基礎建設（Show Infrastructure）



這個工具可以用來切換城市視窗中基礎建設的顯示與否（所謂的基礎建設就像是道路、鐵路、地下鐵、電力線、抽水幫浦及地鐵站等等）。

●顯示城市分區（Show Zones）



這個工具在『正常城市景觀』（Normal View，即平常所稱的城市景觀）及『城市地下景觀』（Underground View）時各有其不同功能。在正常城市景觀時，這個工具用來切換所有分區內建築物的顯示與否，包括港口與軍事基地在內，但不



響像是警察局、消防站、教育建設、車站或是發電廠等設施。在『城市地下景觀』時，則以不同的顏色來表示分區，免得要地上、地下一直切換來看分區位置。

●顯示地下景觀（Show Underground）



切換正常城市景觀與『城市地下景觀』（Underground View）。

●求助（Help）



到這個工具上按鈕，程式會告訴您若對任一個工具有不明白的地方，可以先按著Shift 鍵不放，再到有疑問的工具上按鈕，即可得到這個工具的詳細解說。

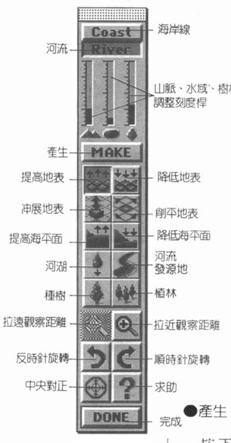
●區域需求（Demand Indicator）指標



這並不是一樣工具，而是一幅用來告訴您城市現在三種分區需求多寡的長條圖。根據城市大小的不同，這個需求圖可能要數分鐘後才能反應出實際的狀況，有點耐心吧！

地形編修工具箱（The Terrain Toolbar）

當城市視窗處在地形編修模式中，您會看到這組工具箱，這也是您修改地形，創造心中樂土的控制中心。您可以在地形編修工具箱最上方的空欄處『拖曳』，來搬動工具箱。請您記得，在地形編修模式中改造地形是不用收費的！以下是工具箱中各樣工具的詳細介紹。



●海岸（Coast）

當這個功能是開啓時（按鈕押下），下次電腦亂數產生地圖時，會爲地圖加上一條海岸線。

●河流（River）

當這個功能是開啓時（按鈕押下），下次電腦亂數產生地圖時，會加上一條貫穿地圖的河流。

●山脈、水域及樹林調整刻度桿
（Mountain，Water，Tree Sliders）

這三個調整刻度桿是用來讓您調整這個地圖中山脈、水域及樹林的比例。您可用『拖曳』或是直接在想要的刻度上按鈕來設定這些刻度桿；所設的刻度越大，代表地圖中山脈、水域或樹林的比例越高；反之則越少。

●產生（Make）

按下此鈕後，程式會依『海岸』、『河流』及三個刻度桿的設定來亂數產生新地圖。

●提高地表（Raise Terrain）



選擇這個工具後，到欲提高地表的地方上按鍵，或是游標拖曳劃過的範圍，地表都會提高。若是一直提高水域的地表高度，那麼海底就會冒出水面，形成新大陸。當您選擇這個工具後，滑鼠游標會變成三個向上的箭頭。



●降低地表（Lower Terrain）



選擇這個工具後，到欲降低地表的地方上按鍵，或是游標拖曳劃過的範圍，地表都會降低。若是一直降低陸地的地表高度，當低於海平面時，這個地方就變成了水鄉澤國。當您選擇這個工具後，滑鼠游標會變成三個向下的箭頭。

●伸展地表（Stretch Terrain）



『伸展地表』工具可讓您把平地『拉』高成高山，或是『押』低成峽谷。選擇這個工具後到欲伸展地表的地方按鈕且不放開滑鼠鍵，再移動滑鼠把地形『拉高』或『押低』。當您選擇這個工具後，滑鼠游標會變成上下兩頭的箭頭。

●削平地表（Level Terrain）



『削平地表』工具先讓您選擇一個高度，再將游標拖曳劃過的地圖範圍全部削平成這個高度。選擇這個工具後，到『標準』地圖小塊上按鈕且不放開滑鼠鍵，再將滑標『拖曳』劃過要削平的地區即可。當您選擇這個工具後，滑鼠游標會變成四方向箭頭。

●提高海平面（Raise Sea Level）



在這個工具上按鈕可把海平面提高一級。

●降低海平面（Lower Sea Level）



在這個工具上按鈕可把海平面降低一級。



●河湖（Place Water）

『河湖』工具可讓您爲乾涸的城市增添一些湖光水色；您可用按鍵或拖曳的方法來添加河湖。當您選擇這個工具後，滑鼠游標會變成小水滴的形狀。

●河流發源地（Place Stream）

這個工具讓您添加一條從山上流下山谷的溪澗。選擇這個工具後到河流的發源地按鍵即可。當您選擇這個工具後，滑鼠游標會變成一條小溪的形狀。

●種樹（Place Tree）

這個工具讓您在地圖上種樹來增添綠意。當您選擇這個工具後，滑鼠游標會變成一棵樹的形狀。每在地圖小塊上按一次鍵，將會種上一或兩棵樹木，您可以重覆在一格地圖小塊上按鍵，提高樹林的密度。或是用『拖曳』的方式一次大規模植林。若您在使用這個工具同時按住Shift鍵不放，那麼意義將完全顛倒，變成去除樹木了。

●植林（Place Forest）

『植林』工具與『種樹』工具相當類似，唯一的不同是這個工具每按一次鍵，會在許多格地圖小塊上種上樹木。當您選擇這個工具後，滑鼠游標會變成一小片林地的形狀。使用此工具時同時按住Shift鍵不放，就變成去除樹林。





●拉遠觀察距離（Zoom Out）

在這個工具上按鈕可以把地圖觀察距離拉遠，看到的是比較全面性，但詳細度較低的地圖顯示。共有三種不同的觀察距離；若您現在已經把觀察距離拉到最遠，這個按鈕將會以模糊顯示，表示暫時沒有作用。

●拉近觀察距離（Zoom In）

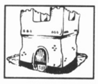
在這個工具上按鈕可以把地圖觀察距離拉近，看到的是比較局部性，但詳細度較高的地圖顯示。共有三種不同的觀察距離；若您現在已經把觀察距離拉到最近，這個按鈕將會以模糊顯示，表示暫時沒有作用。

●反時針旋轉（Rotate Counter-Clockwise）

在這個工具上按鈕可讓整個地圖做反時針九十度旋轉。

●順時針旋轉（Rotate Counter-Clockwise）

在這個工具上按鈕可讓整個地圖做順時針九十度旋轉。



影響都市計畫最重要的原因爲：不要在我家的後院。區域規劃法令中，雖然會以金錢賠償與興建公共設施做爲發展的條件，但法院中仍然出現許多反對都市計畫的申訴案件。因爲人民通常不願接受這些條件，沒有人希望在自己家附近興建像飯店一樣豪華的監獄、核能發電廠、或是毒料廢棄廠。



●中央對正（Center）

這個工具可讓您挑選一個地點，把這個地點擺在城市視窗的中央來顯示。先選擇這個工具，再挑選地點即可。中央對正工具可以用鍵盤來快速啓動：若是麥金塔版，則先按著Option鍵不放，再到欲置於城市視窗中央顯示的地點上按鍵；若是PC版，則使用滑鼠右鍵來選擇地點即可。當您選擇這個工具後，滑鼠游標會變成準星的形狀。

●求助（Help）

到這個工具上按鈕，程式會告訴您若對任一個工具有不明白的地方，可以先按著Shift 鍵不放，再到有疑問的工具上按鈕，即可得到這個工具的詳細解說。

●完成（Done）

當您完成地形編修後，便可按下此鈕切換到城市建築模式了。

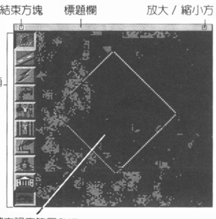


地圖視窗（Map Window）

基本功能



地圖視窗可以一次顯示出整個城市地圖的範圍，並提供了數種不同的顯示模式來傳達給您許多重要的資訊。您可以從目錄欄的『視窗』（Window）選項中，選擇『地圖視窗』（Map）項目來開啓視窗，也可以藉由城市工具箱中的『地圖視窗』（Map Window）鈕來永久性或暫時性地開啓這個視窗。



如果您在城市工具箱中的『地圖視窗』鈕上按著不放，就會出現城市地圖（注意，只有地圖，没有一般視窗會有的標題欄與外框），地圖在放開滑鼠鍵後就消失。若您在『地圖視窗』鈕上按鍵，再加以『拖曳』，就可以開啓永久性的地圖視窗。

要移動地圖視窗，您可以到視窗上方的標題欄處，用『拖曳』的方式來拉動視窗。在左上角的小方塊上按鈕，則可以關閉視窗。

地圖視窗有兩種大小，你可以在視窗右上方的小方塊按鍵來切換。至於切換的大小及方式因不同的電腦版本而異，請您參考載入篇。

地圖視窗中所有的顯示模式都會表現出不同的地形： 像樹木或森林以綠色來表示，水域用藍色表示，而陸地則以深淺不同的棕色來表示不同的高度--地形越高，顏色越淺。

地圖視窗中有一個長方框，對應了城市視窗中現在所顯示的範圍。在地圖上按鈕可以移動這個長方框，移動後城市視窗顯示的景觀便移到長方框所表示的新地點。

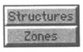
地圖工具箱

地圖視窗中附有許多功能鈕，可以用來更換地圖顯示的主題。但是暫時性的地圖視窗並沒有這些功能鈕，顯示的主題便與上次開啓地圖視窗所選擇的相同。部份的功能鈕中還附有次功能。地圖中常以灰階深階來表達程度高低，顏色越深，代表這個區域的數値越高，越嚴重或是越稠密。

●城市結構（City Form）



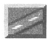
城市結構鈕提供兩種不同的地圖顯示模式。在城市結構鈕上按鍵不放，次功能目錄就會開啓，其中包含『建設』（Structures）及『分區』（Zones）等選項。



『建設』次功能顯示各類建築物，與道路、鐵路等基礎建設。『分區』次功能則顯示城市中劃分出的不同區域： 綠色表示住宅區，藍色表示商業區而黃色表示工業區。



●道路（Roads）



道路鈕提供三種不同的地圖顯示模式。在道路鈕上按鍵不放，次功能目錄就會開啓，其中包含『道路』（Roads）、『鐵路』（Rail）及『交通流量』（Traffic）等選項。



『道路』及『鐵路』兩個次功能顯示出城市的交通動脈。『交通流量』則以灰色深淺來顯示城市中各個區域的交通繁忙況狀。

●電力供應（Power Grid）



電力供應鈕顯示出城市中電力的供應狀況： 電力不虞匱乏的區域以黃色表示，斷電區以紅色表示，電線則以白色來表示。

●供水系統（Water System）

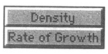


供水系統鈕顯示出城市中用水的供應狀況： 連上供水系統的區域以黃色表示，缺水區以紅色表示，水管則以白色來表示。

●人口（Population）



人口鈕提供兩種不同的地圖顯示模式。在人口鈕上按鍵不放，次功能目錄就會開啓，其中包含『人口密度』（Density）及『成長率』（Rate of Growth）兩個選項。

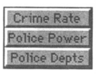


『人口密度』次功能以灰階來顯示城市中各區的住民多寡。『成長率』則以藍色深淺來表示正成長幅度，以紅色來表示負成長。顏色越深，表示變化幅度越大。

●犯罪（Crime）



犯罪鈕提供三種不同的地圖顯示模式。在犯罪鈕上按鍵不放，次功能目錄就會開啓，其中包含『犯罪率』（Crime Rate）、『警力』（Police Power）及『警察局』（Police Depts）三個選項。



『犯罪率』次功能以灰色深淺顯示城市中各個區域犯罪量的多寡。『警力』同樣以灰階來表示警力所及的範圍與支援程度的高低。『警察局』則以白色方塊顯示警局的位置。

●污染（Pollution）



污染鈕顯示城市中各個區域受污染的情形。顯示出來的是所有種類污染的總和，以灰色深淺來表示嚴重程度。

●地價（Land Value）



地價鈕以灰色深淺來顯示城市中各個區域的地價高低。

●大衆服務（City Service）



大衆服務鈕提供四種不同的地圖顯示模式。在大衆服務鈕上按鍵不放，次功能目錄就會開啓，其中包含『消防隊勤務區』（Fire Power）、『消防站』（Fire Depts）、『普通學校』（School）及『大學』（College）四個選項。





『消防隊勤務區』以灰階顯示消防隊所能支援的範圍及程度多寡。『消防站』、『學校』及『大學』則都以白色方塊來顯示這些建築的位置。

●地圖模式（Map Mode Button）

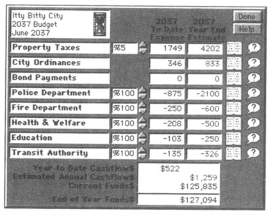


『地圖模式』鈕可以把城市視窗切換成地圖模式來顯示。地圖模式下的城市視窗可說是一個特大的地圖視窗，因爲它以城市視窗的比例來顯示城市景觀，同時又可以看到地圖視窗中提供的各種資訊。要把城市視窗切換成原來的顯示模態，只要再按一次『地圖模式』鈕，或是直接把地圖視窗關掉都可以。

預算視窗（Budget Window）



預算視窗不但向您報告城市經濟狀態，同時也可以讓您調整各類預算。除非您把目錄欄『功能』選項（Options）中的『自動預算』（Auto-Budget）打開了，否則預算視窗每年一月都會自動出現。選擇目錄欄『視窗』（Window）選項中的『預算視窗』（Budget Window）項目，或是直接在城市工具箱中的『預算視窗』鈕上按鍵都可以開啓本視窗。



此視窗開啓後，在您沒有任何動作兩分鐘後就會自行關閉。您也可以直接按下『結束』（Done）鈕來關閉本視窗。

預算視窗的左上角顯示了城市的名字，現在的年代、月份，以及視窗關閉前的倒數沙漏。

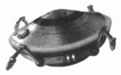
按下『求助』鈕（Help），程式會告訴您若對視窗中某一欄或某個功能鈕有不明白的地方，可以先按著Shift鍵不放，再到有疑問的地方按鈕，即可得到這一欄或這個功能鈕的詳細解說。

各欄位說明

預算視窗中包含了八行有關城市收入與支出的預算項目。在這八欄個別項目之下，是現在經濟狀況的總和，以及本年度末收支的大約估計。

每一欄收入或支出項目，都包括有：

- 收入或支出的名目：按著Shift不放，再到這個名稱上按鈕，您就可以看到這個預算項目的解說。
- 百分比設定欄（大多數的預算項目都有）：用來設定這個項目抽稅或是投資的百分比。
- 這個項目迄今收入或支出的金額數（Year-to-Date Expense）。
- 這個項目若照現在的預算設定，到年末時的收入或支出估計金額（Year End　Estimate）。



- 詳細列示這個項目每月收入支出情形的帳冊（Book）。有些帳冊只是單純的用來顯示　資訊，但另外有些帳冊提供了更細節的預算設定功能。
- 一位向您報告現在預算狀況的顧問（Advisor）同時也能提供您一些建議。

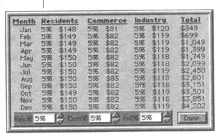
注意：當預算視窗年初自行開啓時，迄今資金統計欄（Year-to-Date Expense）中記載的是去年一年的資金統計，而年度資金估計欄（Year End Estimate）的數字則是估算今年的預算情況。

以下是所有預算項目的詳細說明：

●財產稅（Property Taxes）

財產稅是國庫收入最主要的來源。您可以使用百分比設定欄的上下箭頭來調整財產稅稅率，稅率最低是0%，最高是20%。這裡設定的稅率是全城統一的，您若想對住宅區，商業區或工業區訂定不同的稅率，可以使用『財產稅帳冊』。

按下『帳冊』圖標後，您會看到一份詳細報告，記錄了財產稅今年到現在爲止每月的收入，及本年度其它月份估計將有的收入。每月份詳細的項目包括有：



Month	Residents		Commerce		Industry		Total
Jan	5%	$148	5%	$81	5%	$120	$349
Feb	5%	$149	5%	$82	5%	$119	$699
Mar	5%	$149	5%	$82	5%	$119	$1,049
Apr	5%	$149	5%	$82	5%	$119	$1,399
May	5%	$150	5%	$82	5%	$118	$1,749
Jun	5%	$150	5%	$82	5%	$118	$2,099
Jul	5%	$150	5%	$82	5%	$119	$2,450
Aug	5%	$150	5%	$83	5%	$118	$2,801
Sep	5%	$150	5%	$82	5%	$118	$3,151
Oct	5%	$149	5%	$82	5%	$119	$3,501
Nov	5%	$150	5%	$82	5%	$118	$3,851
Dec	5%	$150	5%	$82	5%	$119	$4,202

- 住宅區稅率及稅收。
- 商業區稅率及稅收。
- 工業區稅率及稅收。
- 稅收總額。

您可以利用帳冊視窗底部三個百分比設定欄來調整不同區域的稅率。如果您在這裡調整過各個區域個別的稅率，那麼在預算視窗中的百分比欄將會顯示這三個稅率的平均值。

按下『結束』（Done）鈕便可關閉帳冊。

●地方法規（City Ordinances）



這一欄記錄所有地方法規總合的收入或支出。地方法規項目涵蓋了教育，貨物稅的規定，是否推動守望相助，甚至還有嘉年華會的舉辦與否等。

通常某些條令訂定與否是由身爲市長的您來審核的，但如果您的城市發展健全（營運良好？），那麼市議會會自行通過一些有利於城市的法規。您可以按下地方法規帳冊圖標，開啓帳冊來查看或訂定一些地方條令。法方法規視窗在後面的章節有詳細的介紹。

按下『結束』（Done）鈕就可回到預算視窗。

●公債（Bond Payments）

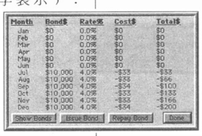
這裡顯示的是公債的利息支出與利率。

如果您覺得單單財產稅的收入已經不敷使用，可以發行市政債券（Municipal Bonds），來向人民籌款；每份債券都是10000元。公債利率至少是銀行存款利率加1%，再視城市現在的總值與貸款意願做調整。



在帳冊圖標上按鈕開啓公債帳冊，裡頭分月記載了詳細的利息支出，另外還有幾個關於債券發行的功能鈕。

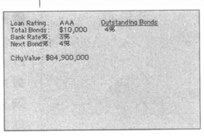
在公債帳冊中，分月提供了以下的資訊（實際值以藍色數字表示，估計值以紅色數字表示）：



Month	Bond$	Rate%	Cost$	Total$
Jan	$0	0.0%	$0	$0
Feb	$0	0.0%	$0	$0
Mar	$0	0.0%	$0	$0
Apr	$0	0.0%	$0	$0
May	$0	0.0%	$0	$0
Jun	$0	0.0%	$0	$0
Jul	$10,000	4.0%	-$33	-$33
Aug	$10,000	4.0%	-$33	-$66
Sep	$10,000	4.0%	-$34	-$100
Oct	$10,000	4.0%	-$33	-$133
Nov	$10,000	4.0%	-$33	-$166
Dec	$10,000	4.0%	-$34	-$200

- 未償還的債券金額（Bonds$）
- 債券利息的平均值（Rate%）
- 本月支出的利息金額（Cost$）
- 累計利息支出金額（Total$）

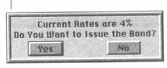
帳冊中的『顯示債券鈕』（Show Bonds）提供這些資訊：



- 貸款意願（Loan Rating）
- 未償還的總債券金額（Total Bonds）
- 銀行存款利率（Bank Rate%）
- 現在若發行債券的利率指標（Next Bonds %）
- 城市總值（即所有基礎建設的總和）

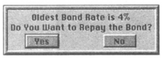
貸款意願（Load Rating）是根據城市總值計算出來的，從AAA到F。意願越高，您就可以發行越多公債，而所要付的利率也越低。

『發行債券鈕』（Issue Bonds）則會開啓一個視窗，告訴您需支付的債券利率，並詢問您是否要發行公債。每份債券都是10000元，如果您想要20000元，就發行兩次公債吧！若您需要的金額不



到 10000 元，那麼抱歉，您只能把多餘的錢放在銀行裡生利息了。如果貸款意願不高，而城市總值又低，您是沒辦法發行更多公債的。

『償還公債鈕』（Repay Bonds）開啓一個視窗，告訴您最早發行那份公債的利率，並詢問您現在是否要還清這份公債：公債一定是從先發行的還起。在債券發行到償還的時間內，每月都會計算一次利息，而在年末時從城市基金中扣除。所以當您有錢時，趕快把公債還清，免得每個月都要花利息錢。



按下『結束』（Done）鈕便可關閉帳册。

●警備預算（Police Department）

這一欄記錄的是城市在警備方面的支出。您可以用百分比設定欄的上下箭頭來調整警備預算經費的給付百分比。一般來說，儘量把這個百分比調到最高，以免城市中惡慾橫流。您所給付的警備經費會平均分配給所有的警察局。每個警察局每年所需要的經費是 100 元。

Month	Police	Fund	Cost	Total
Jan	21	100%	-$175	-$175
Feb	21	100%	-$175	-$350
Mar	21	100%	-$175	-$525
Apr	21	100%	-$175	-$700
May	21	100%	-$175	-$875
Jun	21	100%	-$175	-$1,050
Jul	21	100%	-$175	-$1,225
Aug	21	100%	-$175	-$1,400
Sep	21	100%	-$175	-$1,575
Oct	21	100%	-$175	-$1,750
Nov	21	100%	-$175	-$1,925
Dec	21	100%	-$175	-$2,100

在帳册圖標上按鈕，會開啓一個視窗列出本年度每月份的警備經費實際值或估計值。帳册中分月提供了以下這些資訊：

．城市中警察局的數目（Police）
．您所設定的經費給付百分比（Fund）
．每月支付的警備經費金額（Cost）
．累計支付金額（Total）



這個帳册中没有其它的功能鈕，所以您只要按下滑鼠鍵就可以關閉帳册。

●消防預算（Fire Department）

這一欄記錄的是城市在消防方面的支出。您可以用百分比設定欄的上下箭頭來調整消防預算經費的給付百分比。一般來說，儘量把這個百分比調到最高，以免城市中有火災或其它災難時措手不及。您所給付的消防經費會平均分配給所有的消防站。每座消防站每年所需要的經費是 100 元。

在帳册圖標上按鈕，會開啓一個視窗列出本年度每月份的消防預算實際值或估計值。帳册中分月提供了以下這些資訊：

Month	Fire Dept	Fund	Cost	Total
Jan	6	100%	-$50	-$50
Feb	6	100%	-$50	-$100
Mar	6	100%	-$50	-$150
Apr	6	100%	-$50	-$200
May	6	100%	-$50	-$250
Jun	6	100%	-$50	-$300
Jul	6	100%	-$50	-$350
Aug	6	100%	-$50	-$400
Sep	6	100%	-$50	-$450
Oct	6	100%	-$50	-$500
Nov	6	100%	-$50	-$550
Dec	6	100%	-$50	-$600

．城市中消防站的數目（Fire Dept）
．您所設定的經費給付百分比（Fund）
．每月支付的消防經費金額（Cost）
．累計支付金額（Total）

這個帳册中没有其它的功能鈕，所以您只要按下滑鼠鍵就可以關閉帳册。

●健康福利（Health & Welfare）

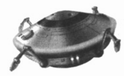
這一欄記錄的是城市在醫療福利方面的支出。您可以用百分比設定欄的上下箭頭來調整健康福利預算的給付百分比。儘量把這個百分比調到最高，讓市民們都能保有強健的體魄。如果在數十年間您持續將健康福利經費的給付百分比設在 100 %，那人民的平均壽命將會延長。您所給付的健康福利經費會平均分配給所有的醫院。每間醫院每年所需要的經費是 75 元。

在帳册圖標上按鈕，會開啓一個視窗列出本年度每月份的醫療經費實際值或估計值。帳册中分月提供了以下這些資訊：

Month	Hospital	Fund	Cost	Total
Jan	5	100%	-$41	-$41
Feb	5	100%	-$42	-$83
Mar	5	100%	-$42	-$125
Apr	5	100%	-$41	-$166
May	5	100%	-$42	-$208
Jun	5	100%	-$42	-$250
Jul	5	100%	-$41	-$291
Aug	5	100%	-$42	-$333
Sep	5	100%	-$42	-$375
Oct	5	100%	-$41	-$416
Nov	5	100%	-$42	-$458
Dec	5	100%	-$42	-$500

．城市中醫院的數目（Hospital）
．您所設定的經費給付百分比（Fund）
．每月支付的醫療經費金額（Cost）
．累計支付金額（Total）

這個帳册中没有其它的功能鈕，所以您只要按下滑鼠鍵就可以關閉帳册。



●教育（Education）

這一欄記錄的是城市在教育經費方面的支出；這些經費同時分配給小孩子就讀的普通學校（School）及供知識份子深造的大學（College）兩方面。城市中若是没有學校，那麼知識的傳播只能靠人民口耳相傳私相授受，結果將造成城市根本没有開發高科技的本錢。

您可以用百分比設定欄的上下箭頭來調整教育經費的給付百分比；您所給付的教育經費將會平均分配給所有的普通學校與大學。您也可以利用教育帳册來分別設定學校及大學的經費給付百分比。每間普通學校（School）每年所需要的經費是 25 元，大學則是 100 元。

在帳册圖標上按鈕，會開啓一個視窗列出本年度每月份的教育經費實際值或估計值。帳册中分月提供了以下這些資訊：（由左到右）

．城市中普通學校的數目（School）
．您所設定的普通學校經費給付百分比（%）
．每月支付的普通學校經費金額（Cost）
．城市中大學的數目（College）
．您所設定的大學經費給付百分比（%）
．每月支付的大學經費金額（Cost）
．累計支付金額（Total）

Month	School	%	Cost	College	%	Cost	Total
Jan	6	100%	-$12	1	100%	-$8	-$20
Feb	6	100%	-$13	1	100%	-$8	-$41
Mar	6	100%	-$12	1	100%	-$9	-$62
Apr	6	100%	-$13	1	100%	-$8	-$83
May	6	100%	-$12	1	100%	-$8	-$103
Jun	6	100%	-$13	1	100%	-$9	-$125
Jul	6	100%	-$12	1	100%	-$8	-$145
Aug	6	100%	-$13	1	100%	-$8	-$166
Sep	6	100%	-$12	1	100%	-$9	-$187
Oct	6	100%	-$13	1	100%	-$8	-$208
Nov	6	100%	-$12	1	100%	-$8	-$228
Dec	6	100%	-$13	1	100%	-$9	-$250

Schools 100% Colleges 100% Done

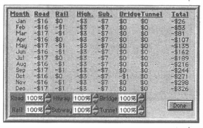
您可以利用帳册視窗底部兩個百分比設定欄來調整普通學校（School）及大學（College）個別的預算給付百分比。如果您在這裡調整過個別的百分比，那麼在預算視窗中的百分比欄將會顯示普通學校與大學的百分比平均值。

按下『結束』（Done）鈕便可關閉教育帳册。

●交通建設（Transit Authority）

這一欄記錄的是城市維護交通建設的花費。這筆錢會拿來維護道路、鐵路、高速公路、地下鐵、橋樑及隧道等交通設施。如果您捨不得花這筆錢，城市的交通系統將會漸漸損壞，造成全市的人口及商業流動逐漸癱瘓。

您可以用百分比設定欄的上下箭頭來調整整個交通系統維護的給付百分比。您所給付的這筆交通維護費用會平均分配給所有的交通建設。您也可以利用交通建設帳册來分別設定道路、鐵路、高速公路、地下鐵、橋樑及隧道的個別維護費。每年每十格道路維護費是 1 元，每五格鐵路 1 元，每 1 段（4 格）高速公路 1 元，地下鐵、橋樑、隧道則都是每 5 格 2 元。



Month	Road	Rail	High.	Sub.	Bridge	Tunnel	Total
Jan	-$16	$0	-$3	-$7	$0	$0	-$26
Feb	-$16	-$1	-$3	-$7	$0	$0	-$53
Mar	-$17	-$1	-$3	-$7	$0	$0	-$81
Apr	-$16	$0	-$3	-$7	$0	$0	-$107
May	-$17	-$1	-$3	-$7	$0	$0	-$135
Jun	-$16	-$1	-$3	-$7	$0	$0	-$162
Jul	-$17	$0	-$3	-$7	$0	$0	-$189
Aug	-$16	-$1	-$3	-$7	$0	$0	-$216
Sep	-$17	-$1	-$3	-$7	$0	$0	-$244
Oct	-$16	$0	-$3	-$7	-$1	$0	-$271
Nov	-$16	-$1	-$3	-$7	$0	$0	-$298
Dec	-$17	-$1	-$3	-$7	$0	$0	-$326

在帳册圖標上按鈕，會開啓一個視窗列出本年度每月份的交通維護經費實際值或估計值。帳册中分月提供了以下這些資訊：（麥金塔版之順序及縮寫會稍有不同）



．道路維護費用（Road）
．高速公路維護費用（Hwy.）
．橋樑維護費用（Brdg.）
．鐵路維護費用（Rail）
．地下鐵維護費用（Sub.）
．隧道維護費用（Tunnel）
．累計支付金額（Total）

您可以利用帳册視窗底部六個百分比設定欄來調整道路（Road）、鐵路（Rail）、高速公路（Hiway）、地下鐵（Subway）、橋樑（Bridge）及隧道（Tunnel）的個別維護費給付百分比。如果您在這裡調整過個別的百分比，那麼在預算視窗中的百分比欄將是這六個百分比的平均值。

按下『結束』（Done）鈕便可關閉交通建設帳册。

●總額（The Totals）

預算視窗底部顯示了四項總和性的數字：
（麥金塔版之字樣會稍有不同）

．年度迄今收入或支出（Year-to-Date Total）
．年度估計收入或支出（Estimated End of Year）
．現有的城市基金（Current Treasury）
．年度估計城市基金（End of Year Treasury）

法規視窗（Ordinance Window）



法規視窗可以讓您審核或訂定各類的城市地方條令。選擇目錄欄『視窗』（Window）選項中的『法規視窗』（Ordinances）項目，或是在預算視窗的『地方法規』（City Ordinances）帳册圖標上按鈕都可以開啓本視窗。

地方條令共分爲五大類：經濟（Finance）、安全與健康（Safety & Health）、教育（Education）、城市推廣（Promotional）與其它（Other）。

要訂定一項條令，只要到條令名稱右側的小方塊上按鍵即可。小方塊上會出現一個鉤鉤表示您已訂定了這個條令，鉤鉤右方並會出現造成的收入或支出：這個金額量將會根據城市大小及發展的情況而有不同。所有條令收支的總和將會列在視窗的右下方。

按下『結束』（Done）鈕便可關閉法規視窗。

有關『經濟』（Finance）方面的條令

●1% 貨物稅（1% Sales Tax）：可以增加國庫收入，但有可能會抑制地方商業的繁榮。



●1% 所得稅（1% Income Tax）：同樣可以增加歲收，但有可能會減緩人口成長率，甚至讓某些『厭稅者』搬離城市。

●賭場合法化（Legalized Gambling）：增加城市收入，讓您用在其它好的方面，不過會使城市犯罪率提高。

●隨地停車罰鍰（Parking Fines）：這筆錢算是城市中一筆穩定的小財源，不過會稍微扼制商業的發展。

有關『安全與健康』（Safety & Health）方面的條令

●義勇消防隊（Volunteer Fire Dept）：在小城市中，也許是節省開銷的好方法，但面對森林大火時可就險象環生了；更不可能取代大城市中必須的專業消防隊。

●禁止在公共場所吸煙（Public Smoking Ban）：這條禁令不但可提高人民健康程度，而且還可延長人民平均壽命。缺點是要花點小錢。

●免費醫療制度（Free Clinics）：這項制度可以提升人民的健康水準，不過『免費』這個字眼對市長並不適用。

●鼓勵青少年運動（Junior Sports）：這項條令提高城市中青少年的健康水準。

有關『教育』(Education)方面的條令

●書香運動 (Pro-Reading Campaign) ： 提升全民的知識水準，厚植發展高科技的潛力。

●反毒品運動 (Anti-Drug Campaign) ： 可以降低犯罪率。

●心肺復甦術 (CPR) 訓練： 這項訓練可以提升全民的健康水準。

●守望相助 (Neighborhood Watch) ： 可以降低住宅區的犯罪率，不過要點經費。

有關『城市推廣』(Promotional)方面的條令

●吸引觀光客 (Tourism Advertising) ： 推廣本地的觀光名勝，盼觀光客們來此一遊。不過先確定城市有像海濱渡假區、體育館、公園、動物園或是大河等觀光名勝，再來吸引觀光客也不遲。

●吸引外資 (Business Advertising) ： 吸引外商來本地投資新工業。但先確定城市要能供應充分的用水、電力與交通設施，並有可容納新居民的足夠住宅區及商業區。尤其記得，外商們都不好高稅率。

●美化城市 (City Beautification) ： 可增加城市中住宅區的需求量，並提高地價。



●嘉年華會 (Annual Carnival) ： 舉辦嘉年華會可以增加觀光貿易量及本地商業景氣，特別是慰勞一下您的市民們。嘉年華會的大小，花費及收益是根據城市大小而定。

其它(Other)條令

●節約能源 (Energy Conservation) ： 推廣節約能源的概念，讓市民從多方面來節省寶貴的電力。這項條令要在數年之後才會顯現完全的功效，最後可使發電廠供應的最大用戶數增加15% 。

●無核害地區 (Nuclear Free Zone) ： 宣稱本城爲無核害地區，不花一毛錢，但可增加人民的安全感，並吸引更多的居民。可以增加少許的住宅區需求量，不過同時也對工業區需求造成一些負面的影響。若您已宣稱此城爲無核害地區，卻又允許建造軍事基地，國防部還是有可能選擇在城市中建立飛彈基地或是核子武器。

●流浪漢收容所 (Homeless Shelters) ： 這個決定相當昂貴！ 不過可以大量減少無家可歸的流浪漢人數，增加城市居民人數，增加商業及工業的勞動人口，間接提高地價。

●污染管制 (Pollution Control) ： 這項條令稍微減輕城市中的工業污染，但同時也減低了人民從事工業的意願。

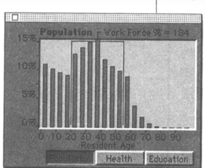
年度估計支出(Estimated Annual Cost)

●這一欄總計了法規視窗中各類法令分別的收入與支出，並列出了年度迄今統計 (YTD Total) 與年度估計 (EST Total) 等數字。

人口視窗(Population Window)

人口視窗以圖表來顯示有關人口的統計數字。您可以從目錄欄的『視窗』 (Window) 選項中，選擇『人口視窗』 (Population) 項目來開啓視窗，也可以藉由城市工具箱中的『人口視窗』鈕來永久性或暫時性地開啓這個視窗。





如果您在城市工具箱中的『人口視窗』鈕上按著不放，就會出現人口統計圖（注意，只有圖表，沒有一般視窗會有的標題欄與外框），圖表在放開滑鼠鍵後就消失。若您在『人口視窗』鈕上按鍵，再加以『拖曳』，就可以開啓永久性的人口視窗，其中包括了切換顯示模式的其它功能鈕。

要移動人口視窗，您可以到視窗上方的標題欄處，用『拖曳』的方式來拉動視窗。在左上角的小方塊上按鈕，則可以關閉視窗。視窗底部的功能鈕可以用來切換以下三種人口統計資料：

『人口』 (Population) 鈕顯示的是人口的年齡分布情形，並列出了城市中主力就業人口 (Work Force) 的百分比。



『健康狀況』 (Health) 鈕以人口年齡爲橫軸，顯示出同年代人口的平均壽命估計值 (LE) 。並總計了城市主力就業人口的平均壽命估計值 (Work Force LE) 。

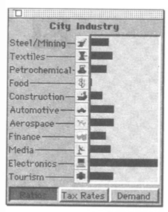
『教育程度』 (Education) 鈕顯示不同年齡層的平均教育程度，以教育指數 (Education Quotient , EQ) 來表示。高教育程度可以讓城市有開發高科技的本錢；普通學校、大學、圖書館與博物館的有無均會影響教育程度。

工業視窗(Industries Window)

工業視窗以圖表來顯示城市中各類工業的統計數字。您可以從目錄欄的『視窗』 (Window) 選項中，選擇『工業視窗』 (Industries) 項目來開啓視窗，也可以藉由城市工具箱中的『工業視窗』鈕來永久性或暫時性地開啓這個視窗。



如果您在城市工具箱中的『工業視窗』鈕上按著不放，就會出現工業統計圖（注意，只有圖表，沒有一般視窗會有的標題欄與外框），統計圖在放開滑鼠鍵後就消失。若您在『工業視窗』鈕上按鍵，再加以『拖曳』，就可以開啓永久性的工業視窗，其中包括了切換顯示模式的其它功能鈕。



要移動工業視窗，您可以到視窗上方的標題欄處，用『拖曳』的方式來拉動視窗。在左上角的小方塊上按鈕，則可以關閉視窗。視窗底部的功能鈕可以用來切換以下三種工業統計資料：

『工業比例』(Ratios)鈕顯示城市中不同種類的工業所佔的比例。

『稅率』(Tax Rates)顯示不同工業所抽的稅率。您可以用預算視窗(Budget Window)中的『財產稅』(Property Tax)項目來設定總體工業的稅率，如果您想設定這些工業個別的稅率，可以直接『拖曳』表示稅率的藍色條，向右增加稅率， 向左降低稅率。通常您可以降低某種工業的稅率來鼓勵發展，或是提高稅率來抑制發展；尤其是造成太大污染的工業，可以用這種方法來收取罰鍰。

『工業需求』(Demand)顯示不同工業全國性的需求量高低。

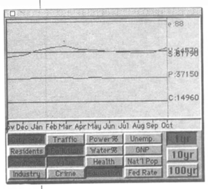
統計圖表視窗(Graphs Window)



統計圖表視窗顯示城市中多樣化的統計數字。您可以從目錄欄的『視窗』(Window)選項中，選擇『統計圖表視窗』(Graphs)項目來開啓視窗，也可以藉由城市工具箱中的『統計圖表視窗』鈕來永久性或暫時性地開啓這個視窗。

如果您在城市工具箱中的『統計圖表視窗』鈕按著不放，就會出現統計圖(注意只有圖表，沒有一般視窗有的標題欄與外框)，統計圖在放開滑鼠鍵後就消失。若您在『統計圖表視窗』鈕上按鈕，再加『拖曳』，就可開啓永久性的統計圖表視窗，其中包括了切換各種顯示模式的功能鈕。





要移動統計圖表視窗，您可以到視窗上方的標題欄處，用『拖曳』的方式來拉動視窗。在左上角的小方塊上按鈕，則可以關閉視窗。視窗底部眾多的功能鈕，每一個都可以用來開關某一種統計資料的顯示與否，而『1年』(1 Year)、『10年』(10 Year)及『100年』(100 Year)三個鈕則是用來設定時間軸的比例。

每一項統計：

. 以不同顏色顯示。
. 在這項統計的右側會有一個提示字母，讓您可以辨認此項統計。
. 旁邊的數字表示的是現在值。

- 『城市大小』(City Size)，提示字母是S，表示城市中的總人口數。
- 『非就業人口』(Residents)，提示字母是R，顯示城市中不在就業市場中的人口數(包括小孩、老人、家庭主婦或主夫)。
- 『商業人口』(Commerce)，提示字母是C，顯示從事商業的人口數。
- 『工業人口』(Industry)，提示字母是I，顯示從事工業的人口數。

- 『交通流量』(Traffic)，提示字母是T，顯示道路的交通稠密度，不過不包含鐵路及地下鐵(包括公車)。所以這個統計表示的並不是整體的交通流量，只能看成一般道路的擁擠情形。
- 『污染程度』(Pollution)，提示字母是P，顯示城市中污染的成長與消退情形。
- 『地價』(Value)，提示字母是V，以中等房價來顯示城市中平均地價的波動情形。
- 『犯罪率』(Crime)，提示字母是X，顯示城市中犯罪率的起伏。
- 『過剩電力』(Power%)，提示字母是p，表示城市中所有電廠供應消耗後的多餘電力；當這個值是零的時候，您便要注意了！
- 『過剩供水』(Water%)，提示字母是w，顯示供水系統供應消耗後的多餘用水；當這值降到零的時候，您就得考慮增設抽水幫浦了。
- 『健康指數』(Health)，提示字母h，顯示人民平均健康情況的變化。
- 『教育指數』(Education)，提示字母e，顯示人民平均教育水準的變化。



- 『失業人口』(Unemp.)，提示字母u，顯示城市中失業人口的起伏。
- 『國民生產毛額』(GNP)，提示字母g，顯示模擬國家中(包括鄰城)所有居民的總生產值；這個數字對本城工業產品的市場有所影響。
- 『總人口』(Nat'l Pop)，提示字母n，顯示模擬國家(含括鄰城)中的總人口數。
- 『基本利率』(Fed Rate) ，提示字母%，由模擬國家的銀行理事會訂定的基本利率。

鄰城視窗(Neighbors Window)



鄰城視窗顯示城市的人口，鄰城的人口及模擬國家的總人口。參考這個視窗，跟與本城競爭的鄰城做個比較，並評估一下自己的城市在模擬國家中算不算是個大城。

您可以從目錄欄的『視窗』(Window)選項中，選擇『鄰城視窗』(Neighbors)項目來開啓視窗，也可以藉由城市工具箱中的『鄰城視窗』鈕來永久性或暫時性地開啓這個視窗。



如果您在城市工具箱中的『鄰城視窗』鈕上按著不放，會出現一個沒有標題欄與外框的鄰城視窗，而在放開滑鼠鍵後就消失。若您在『鄰城視窗』鈕上按鍵，再加以『拖曳』，就可以開啓永久性的鄰城視窗，直到您按下視窗左上方的小方塊才會關閉。

要移動鄰城視窗，您可以到視窗上方的標題欄處，用『拖曳』的方式來拉動視窗。

深入模擬城市 2000

遊戲不同難度的設定

每當開始一個新遊戲時，您都必須設定難度等級高低。這些不同等級的差別在：

一開始時擁有的城市基金

在簡易級（ Easy ）的遊戲中，開始時您擁有 20000 元；一般級（ Medium ）時有 10000 元，而困難級（ Hard ）中您只有發行債券所得的 10000 元，必須要儘快償還，每得年年被吃利息錢。

國家總體經濟

您的城市是座落在模擬國家中某處；城市的成長與鄰城息息相關--富有，經濟體系健全的鄰城將會是城市工業產品的最佳外銷對象，而來自鄰城的觀光客更會爲城市賺進大筆的鈔票。在簡易級遊戲中，模擬國家的經濟是一片欣欣向榮；一般

級時經濟狀況持平，而困難級時模擬國家則是經濟萎縮，一片蕭條。

工業產品需求量

遊戲難度越低，人民對城市工業產品的需求量就越高。

發生災難的機率

遊戲難度越高，則越有可能遭災難肆虐。在任何困難度時，選擇『無災難』（ No Disasters ，在目錄欄的『災難』選項中）都可以讓災難絕跡。

時間的影響性

開始新遊戲時，您可以選擇 1900 、 1950 、 2000 或 2050 年做爲起始年代。隨著時間的進行，許多事物將會漸漸改變：

現有的科技水準

《模擬城市 2000 》中的科技發展，約略與現實世界相同，頂多差個幾年。（未來的那些科技除外，因爲那些是我們用猜的。所以要是 2050 年時還沒有核融合電廠，別來找我們算帳 .... ）。可以獲得新科技的發明出現時，會出現在報紙的頭條新聞上。

國家總體經濟

隨著時間進行，模擬國家人口將會比 1900 年時多，意喻著城市將更容易吸引居民與消費者，工業產品的需求也會提高。所以要在 2000 年建造大城市比起 1900 年時是要輕鬆的多。

各個區域的電力消耗

在 1900 年時，對一般的居民來說，還沒有那麼多使用電力的方法；而從 1930 年起，各式各樣的家電產品出籠，電力使用暴增，到 1970 年臻於顚峰。 從 1970 年到 2000 年，由於提倡節約能源，而家電用品越來越省電，電力消耗將會衰減後持平。《模擬城市 2000 》中電力的影響是很微妙的，不過您可以藉由通過『節約能源』（ Energy Conservation ）這項地方法規來減低電力消耗。

悲情城市（ Scenarios ）

《模擬城市 2000 》中提供了一些特別『悲情城市』，這些城市都遭遇自己個別的難題。換言之，讓您來治理這些城市不但可以多給您一些挑戰，更能讓您累積經驗，以後自己的城市遇到同樣的問題時就不會手足無措了。

悲情城市都只是個別的檔案，當您選擇時才會載入。日後我們也許會再發行其它的悲情城市擴充片。

每一座悲情城市都包括：

. 一座預先建好的城市。
. 某個要克服的問題或災難。
. 一個要達成的目標。
. 達成目標的時間限制。

如果您在限制的時間內達成了目標，那您就成功地克服了這座悲情城市。市民將會頒發市鑰給您，您也得以繼續治理這座城市。如果在時間限制後，您的治理並無法改善城市病情，那麼很抱歉，您將被踢出城市。

要達成的目標一般是：
. 達到某個人口總數
. 達成某個經濟目標
. 重建城市工業
. 降低犯罪率、污染或交通紊亂。

分區

城市計畫者最主要的工作之一就是爲城市分區--決定那一類的建築物要放在那。好的分區能讓城市中所有的資源得以讓全民共享，並讓城市的生命得以源遠流長。在《模擬城市 2000 》中所有的區域都可分爲低密度（ Light ，人口少）與高密度（ Dense ，人口多）兩種。

當您劃分區域後，尚未發展的空區域會以某個顏色顯示，讓您能隨時注意。在城市地下景觀中，您可以使用城市工具箱中的『顯示區域』（ Show Zones ）鈕來切換空區域的顯示與否。

在《模擬城市 2000》中，有三種基本的區域：住宅區，商業區與工業區：

. 住宅區（Residential Zone），以綠色顯示，是人民居住的地方；上至豪華宅邸，下至貧民區都包含在這個區域中。

. 商業區（Commercial Zones），以藍色表示，包含了商店，辦公室等等。

. 工業區（Industrial Zones），以黃色表示，包含工廠，是城市的生產中心。

區域可以是任何大小，與任何可由長方形、正方形組成的形狀。如果您在一塊已分區過的土地上又劃分了一次區域，除非您改變了區域的密度或種類，否則是不需要花錢的。如果您劃分一塊新的低密度住宅區，與舊有的低密度住宅區重疊，那麼重疊的這個部分是不收費的；若是您劃分一塊高密度住宅區（或是不論高低密度的商業區、工業區）與原有的低密度住宅區重疊的話，那重疊的這個部分一樣要花錢。

如果您想要將某個地點的分區取消，又不想把它劃分爲另外的區域，可以用城市工具箱中『推土機』（Bulldozer）的次功能『取消分區』（De-Zone）。

電腦市民們只在劃分過的區域中建造房舍。而市長不論是不是在分區過的地點，都可以建造基礎建設（Infrastructure，像是道路、鐵路、電線、發電廠等）、大衆服務（警察局、消防站等）及其它的公共設施（公園、動物園、博物館、圖書館、普通學校等）。

電腦市民們遷入，遷出一個區域，象徵了這個區域的繁榮或衰退。隨著年代的推進，經濟轉變或是您的規劃技巧，蓬勃發展的區域可能一下子衰敗下來，而人煙稀少的區域，也可能一躍而成爲城市的首善之區。

特殊區域

海港（Seaport）與機場（Airport）是兩種特殊的區域。它們劃分的方法與基本區域（住宅區、商業區與工業區）相同，並不需要設置於劃分過的區域上。軍事基地（Military Base）也是一種特殊區域，但只能由程式來設置，您無法自行劃分這類區域。

未劃分區域

道路、鐵路、火車站、公車站與城市公共建築像發電廠、警察局等並不需要建築在劃分過的地區中。事實上，若是您把這些建設放在劃分過的區域中，它們會先取消這個地點的分區。舉例來說，如果您在分區中設立了一段道路，再用推土機把這段路推平，您會發現道路底下的分區早就消失了。您最好在各個區域間留下一些空間，來

建造道路或鐵路，或是把發電廠、火車站及公車站建在分區之外，這樣可以省下一筆劃分區域的費用。

商業

商業就是城市中一切的貿易活動。在小城市中，由於市場狹小，所以商業成長的很緩慢。在十萬人以下的城市中，商業的角色並不吃重。不過在十萬人左右，商業方面的收入將會追平工業。之後，城市很可能就會開始轉變成商業中心了。商業的發展將會越來越獨立，越來越不倚靠城市以外的市場。不過爲了城市的平衡，您還是得保留少許的工業區。

商業區在城市中心將會發展的特別快。當城市的人口突破兩萬時，機場（Airport）的設立將對商業的發展大有助益。

工業

工業指的是貨物、服務的生產與販賣。產品同時能推銷到城內市場與鄰城市場。

工業是小城收入的命脈，在城市人口不多的時候重要性比商業高的多。當城市不大的時候，城內的市場並不足以消化這些工業產品，所以必須要將產品往外地推銷，賺取外匯並吸引更多的居民。事實上，城市的興起與工業的發展可以說是同步的。

工業是城市中主要的就業市場，同時也是污染的最大來源。工業區土地價值通常較低，而犯罪率也高的多。

如果您想要調整城市中工業的發展方向，那麼您一定要善用『工業視窗』（Industries Window）。工業視窗中顯示城市工業現在的分布狀況，以及各種工業產品全國性的需求性高低。您可能會想打壓某些造成大量污染的工業，或是培植您認爲極有前途的工業；這時您可以在此視窗中，設定不同工業的稅率高低，來鼓勵或抑扼某些工業的發展。

當您劃分了一塊新的工業區，那麼電腦市民將會優先發展需求量高的工業。至於這些需求，則與時代有密切的關係；舉例來說，1960 年時，電子業並不重要，但到了 1990 年便成爲工業大宗。

一位懂得預先規畫的市長，在 1930 年時就看出電子業（Electronics）大有可爲；但在當時電子產品的需求並不高，所以電腦市民並不會投資在這方面--除非有特別優惠的稅率。所以市長可以把電子業的稅率降低，來鼓勵其發展。卅年後，電子業開始大行其道，這也是市長把電子業稅率調高，爲城市賺取財富的時候了--同時也可以吸引市民轉往其他高科技，正在成長中的工業就職。

另一位高瞻遠矚的市長，則看出城市完全只靠一種工業生存，比如說汽車業（Automotive），這是很危險的。他會在市場崩潰，城市成爲死城前趕緊培植其它工業。

還有一位有遠見的市長則明瞭高科技的新工業是不能沒有人才的，所以他會設置許多學校及教育建設來培育人才。

城市中許多方面都會影響到工業的發展。如果城市中有醫院，那對石化工業（ Petrochemical ，製藥必須）的發展將大有助益；而海港的有無，則會影響鋼鐵業（ Steel ）、礦業（ Mining ）與汽車業（ Automotive ）等重工業的發展。有沒有高速公路或鐵路系統對重工業也會造成影響。另外，城市法規的訂定與某些工業的景氣與否亦息息相關。

電力

沒錯，許多城市在電力出現之前就已誕生，但這個現象在《模擬城市 2000 》中不存在。電腦市民們倚電爲生，沒有電他們活不下去。

除了軍事基地外，所有的區域都要有電力供應才能發展。電線則負責從發電廠傳送電力到各個區域，或是連接兩個不相鄰區域的電力傳輸。如果沒有電線，電力也不會跨越兩個相鄰的區域，或是區域之間的道路與鐵路，從有電的一區傳到缺電的一區的。

電線同樣也要消耗電力，如果您連接了太多的電線，那電力的損失自不在話下。



發電廠的種類多寡隨時間而異，像在 1900 年時您就絕不可能建造核能發電廠。當新科技出現的時候，報紙上會刊登出來。各種發電廠都是在符合成本效益後才會推出；《模擬城市 2000 》中是不會推出不穩的實驗型發電廠的。不過《模擬城市 2000 》中有一些發電廠是現實世界中不存在的，我們只是猜想這些發電廠將來可能會出現，便把它們加到遊戲中了；如果我們猜錯了，您也別太在意！ 在一座城市中，您可以設置不同種類的發電廠，並比較他們的效益。

所有的發電廠都只有五十年的壽命，之後便報廢了。報廢的時候，發電廠並不會失火或是造成幅射污染；只不過不再工作罷了，您必須要再花一次錢重新建造。電廠老化的消息會在報紙上出現，您也可使用城市工具箱中的『查詢』（ Query ）鈕來查看電廠的壽命還有多久。

如果您打開了『無災難』（ No Disaster ）項目（在目錄欄的『災難』（ Disasters ）選項中），那麼電廠將永遠不會損壞；改由電腦在電廠報廢時自動幫您重建，並從城市基金中扣除費用。若您的資金不敷使用，那麼電廠還是一樣逾時報廢，缺電的時代就來臨了。所以要不就先存好錢，要不就準備發行債券來重建電廠吧！

電力的計算單位是百萬瓦（ Mw ）。發展區每三格有房舍的地圖小塊平均來說需要一百萬瓦的電力；而實際上的電力消耗還要視時代、人口密度與當時的地方法規而定。如果一個電力供應源連接了太多的建築物，電力供應將馬上亮起紅燈。

以下是各種電廠的比較（出現的年代可能有約十年左右的誤差）：

電廠種類	出現年代	電力供應（ Mw ）	造價	成本效益（每Mw電力所需的造價）
火力發電，燒煤（ Coal ）	1900	200	$4000	$20
水力發電（ Hydroelectric ）	1900	20	$400	$20
火力發電，石油（ Oil ）	1900	220	$6600	$30
火力發電，天然氣（ Gas ）	1950	50	$2000	$40
核能發電（ Nuclear ）	1955	500	$15000	$30
風力發電（ Wind ）	1980	4	$100	$25
太陽能發電（ Solar ）	1990	50	$1300	$26
微波發電（ Microwave ）	2020	1600	$28000	$17.5
核融合發電（ Fusion ）	2050	2500	$40000	$16

即使您從 1900 年開始遊戲，燒煤式火力發電也是一開始就出現。成本效益高，但卻是公害的罪魁禍首。

水力發電廠也是從 1900 年開始就出現，有不錯的成本效益，而且不造成污染。不過水壩只能設在適當的地方（有水力之處，像是瀑布）。



燃燒石油的火力發電廠自 1900 年就有，造成的污染約只有燃煤式火力發電廠的一半。

燃燒天然氣的火力發電廠造成的污染比燃燒石油的火力發電廠更少，但成本效益太低。

核能發電廠造價高，成本效益低，但是產生的功率卻相當高。不過會有核電廠爆炸，引發災難的風險。如果您通過了城市爲『無核害地區』（ Nuclear-Free Zone ）的法令，那麼城市中就不能建立核能發電廠。

風力發電廠成本效益平平，有環保概念，但是產生的功率低，所以如果要大量的電力就只有多建幾座發電廠了。風力發電廠有時候也要靠天氣吃飯；另外別忘了，在地勢高的地方風勢才強。

太陽能發電廠不產生任何污染，成本效益尚可接受，但產生的功率低，而且不太穩定--像有烏雲或多霧時產生的功率都會降低。您可以利用風力發電廠與太陽能發電廠互補的特性，組合兩者來產生電力。

微波發電是由人造衛星收集太陽能，再反射到地面上的接收盤。成本效益高，功率超大，但是要發射衛星升空是十分花錢的。而一旦反射太陽能的過程有點失誤..哇！

核融合發電無污染而且穩定。這也是最符合成本效益的電廠，能提供整座城市近一半的電力使用。它安全、幅射不外漏，也不會爆炸，只不過需要一筆相當大的開銷。

交通

人要動，電腦市民要動，產品、卡車、建材，城市中各式各樣的物品都要動。交通系統之於城市就像循環系統之於人體。電腦市民在有交通設施之前，是不會發展區域，建造房舍的。

您不但要花錢建造交通系統，更要花錢來維護它。您可以在預算視窗中的『交通建設』（Transit Authority）項目中看到維護費，從其帳册中，更可以分別調整道路、鐵路、高速公路、地下鐵、橋樑與隧道等個別的維護費。

最基本的交通建設就是道路。電腦市民不會把房舍建在離道路（或是其它的交通建設）三格地圖小塊之外的地方，所以一塊能完全利用發展的區域不超過6x6的大小。如果您純粹只是想美化城市，那麼劃出超過這個大小的區域，再到區域中的未發展區種樹植林，建立公園也無妨。

隧道能讓道路直接穿越高山，而不用繞道而行。建造隧道很方便沒錯，但是也很花錢；隧道的單位造價不但比道路高，維護費更是多的多。兩條隧道不能交叉而過，即使位於不同的地形高度也一樣。

道路的交通流量若在每分鐘44輛車之下，稱做『低流量』（No Traffic），44輛到88輛車稱做『一般流量』（Light Traffic），以上則稱做『高流量』（Heavy Traffic）。詳讀報紙中有關交通事件的報導，並利用地圖視窗中『交通流量』（Traffic Density）鈕來觀察究竟交通瓶頸何在。除了造成交通阻塞外，車輛也是城市污染的主要來源之一。

當道路已經負符不了現有的交通流量時，根據城市的大小，您將有幾種不同的應變方法。1900年時僅有的交通建設是道路、隧道、鐵路及火車站；當時代推進，新科技發明後，您有的交通建設選擇將會變多。隨時注意報紙報導有關新科技的消息。

以下是各種交通建設出現的年代（可能有約十年左右的誤差）：

1910年
地下鐵與地鐵站（Subway and Subway Station）
1920年
公車與公車站（Bus and Bus Depot）
1930年
高速公路與交流道（Highway and Onramp）

公車能搭載更多市民，而且又不會造成交通繁忙的問題。要開始讓公車搭載市民，您至少需要設置兩座公車站。公車載客從車站出發，沿途都可讓乘客上下車。實際上畫面並不會出現有公車的圖形，所以您所能觀察到的只有公車站附近的交通情形改善了很多。公車站必須要建築在道路旁，如果公車站鄰接的是高速公路或是交流道，那是一點用都沒有的。公車的汽油消耗要比別的車輛有效率的多（載客多），所以以每單位人次來計算，所產生的污染也要比一般車輛來的低。在公車站附近，您可以明顯的看出來污染程度降低了。

高速公路基本上是兩條背道而馳的道路，所以能負載的交通流量也是一般道路的兩倍。除此之外，高速公路上車行速度較快，最多可以到達道路車行速度的三倍之多。您可以在高速公路沿途設置交流道，方便電腦市民上下高速公路。若交流道沒有連接一般道路，電腦市民們還是無法上下高速公路的；所以高速公路只能看成是道路系統的擴充，而不是替代品。

鐵路則是鐵運系統的最基本要素。一條完整的鐵路線至少要有兩座火車站（火車站一定要靠在鐵路旁），而電腦市民只有在火車站才能上下車。鐵路系統不但運輸量要比一般道路高，而且對重工業的發展也大有助益，能將貨物與原料運送到城市各處。火車的速度比道路上一般的車輛要快，而且幾乎不產生任何污染。

地下鐵是地下的鐵運系統，不過主要是以載運乘客爲主，運輸貨物與原料的情形比較少。地下鐵能與鐵路線連接在一起，使整個鐵運系統呵成一氣。乘客也是只有在地鐵站才能上下車。地鐵系統一個最大的好處是除了地鐵站，完全建於地下，不會佔據寶貴的土地。而如果您想在一個發展成形的城市中加入鐵路，勢必爲了舖建鐵路及建造火車站而要把沿線部份建築物拆除掉。而地鐵系統在地面上只需要一格地圖小塊來建造地鐵站，在舖建地鐵線時不會破壞到城市原貌。不過地鐵的缺點就是太花舖建費與維護費了。地鐵系統也是幾乎不造成污染。

《模擬城市2000》中模擬交通流動的方式，並不是模擬每位電腦市民上下班來回，購物來回，上下課來回等等一舉一動，要是我們這麼做的話一個幾百萬、幾千萬市民的都市不就當在那兒了？我們採用的交通模擬模型叫做『行程產生器』（Trip Generator），根據城市現況來產生許許多多的行程資料，其中每一趟行程都看做是從一座建築物到另一座建築物，而且這兩座建築物的分區一定是不一樣的。

對每個分區的每座建築物而言，模擬器都會產生二趟行程，分別到另外的兩種分區。如果起點是住宅區中的一棟建築，那麼就會產生兩趟行程，一趟到商業區來回，一趟到工業區來回。每一趟行程都會盡量避開交通繁忙區，而在行程中遇到了大衆運輸工具，那有一半的機會會選擇這項交通工具。

每一趟行程都有一個固定的時限，如果在此固定時限內無法到達這個目標，那這次行程就算是失敗。因爲時間是固定的，所以在這趟行程內能不能到達這個目標就要看所用的交通工具而定了。因爲高速公路、鐵路、地下鐵等的行車速度都比道路上的車行速度要快，所以在一定時間內，到能到達的範圍最多可達平常只利用道路時的三倍之遠。

如果這趟行程失敗了，而且這次行程中有使用到大衆運輸工具，那麼下一次檢查這棟建築物的行程時，不會再去嘗試利用同一種大衆運輸工具。

所以大衆運輸工具究竟能減輕多少一般道路的交通負荷呢？ 由兩項因素決定：

. 模擬市民的選擇--一半的機會
. 城市的規畫--如果公車、火車等運輸工具不駛往市民想去的地方，那他們只好自己開車去。

一個設計不良的大衆運輸工具比沒有還要糟糕，因爲您不但花了錢，它們還荒廢在那裡。要提高大衆運輸工具的使用率，您可以往這兩個方向著手：

. 把公車站、火車站及地鐵站設置在繁忙的十字路口附近。
. 注意要讓這條運輸線路經不同種類的分區。如果一條公車線只在住宅區裡繞，是不會有多少生意的。

港口

機場（ Airport ）與海港（ Seaport ）屬於兩種特殊的區域。因爲它們也算是區域的一種，所以如果您又把港口劃在原有的分區之上，只不過是徒費公帑罷了。機場的功能是促進商業，而海港則可促進工業發展。這兩種區域對小城市來說都不是必要的（也花不起這個錢）。

在城市慢慢繁榮之後，電腦市民們會適時讓您知道他們需要港口了。城市越大，港口也要越大。反正您可以劃出任意大小的港區，而建造港口又相當昂貴，那麼建議您港區一開始先不要劃的太大，但要預留一些發展的空間。當城市持續成長，港口已不敷使用時，電腦市民們也會提醒您該是擴港的時候了。不過如果您先注意到商業或工業的成長己有慢下來的趨勢，在市民們提醒您之前，您最好就準備添設港口了。

兩種港口都會產生污染，其中機場的污染又較爲嚴重。

樹林

樹木及森林不但可以美化城市環境，還有提高地價的效能。不過由於它們易燃的特性，火災時它們往往成爲火勢蔓延的幫凶。

水域

湖泊、河流與海洋都是城市的用水來源。除此之外並可提供休閒娛樂，吸引觀光客或是提高地價。

在『城市編修模式』中，您可以任意爲城市添加湖光水色，但是一旦開始建造城市後，添加水域便十分昂貴，所以預先計畫是很重要的。

海港必須臨河或臨海才能發揮作用，而在沙漠中的海濱渡假區似乎也沒什麼作用，是吧！

供水系統

您的城市中可以不要有供水系統，但如此人口發展必然受限。基本的供水系統包括幫浦（ Pump ）及水管（ Pipe ）。當電腦市民建築房舍時，他們會連地下水管線一併舖好，所以您要作的事就是把這些管線連接起來，再接上供水源即可。

連接上水源的管線會以深淺藍色交互閃爍的流水表示，要是管線保持爲黑色不變，那有可能是這段線根本沒連上供水源，或是此地水壓不夠。

幫浦如果設置在內陸，那麼功用就如同一般水井；供水量則視城市的地下水位與季節而定。如果幫浦設在水域旁（湖泊或河流），那供水量將

是內陸幫浦的兩倍左右。但若幫浦設在海岸線旁（海水），那供水量與內陸的幫浦是一樣的；若要供應大量用水給海岸線旁的住戶，那您必須設置海水淡化廠（ Desalinization Plant ）。海水淡化廠造價很高，但有時這是必要的。海水淡化廠的供水量是設於湖泊或河流旁幫浦的兩倍。

因爲供水量會隨季節而變，到了旱季時就有可能會缺水。水塔（ Water Tower ）的功能就是儲存用水以備不時之需。另一個預防缺水的方法是建立淨水廠（ Treatment Plant ），來淨化並循環用水。

娛樂設施及供人民休憩的觀光去處

空曠的場地，不管是未經發展的森林，或是人工修飾的綠地，從審美觀或心理學的觀點來看，對城市都是十分重要的。這些綠地或空曠場地不但能提高地價，還可美化市容，也讓市民心胸開闊，並進一步吸引新市民。

隨著人口的成長，電腦市民們會開始要求建設娛樂設施。《模擬城市 2000》中所提供的休閒娛樂設施有小公園（ Small Park ）、大公園（ Big Park ）、動物園（ Zoo ）、體育場（ Stadium ）及海濱渡假區（ Marina ）。這些設施可以取悅市民，提高地價，使住宅區快速成長，同時也會吸引觀光人潮。小公園提高地價的作用與樹林大致相同，大公園則有兩倍的效能。海濱渡假區、動物園與體育場則是住宅區成長的強心劑。

氣候

雖然您在畫面上看不到季節變化，或是天降豪雨，更感覺不到徐風吹拂（除了您那兒時而來襲的颱風外），但《模擬城市 2000》中確實存在著氣候變化的模擬模型。您可從報紙上看到氣象報導。

天氣的變化基本上是以月份做考量，氣候模擬器會參照現在的天氣，季節，再依此亂數產生下一波的天氣變化。天氣包括有寒冷、晴天、炎熱、多霧、陰冷、下雨、下雪、強風、大風雪、颶風及龍捲風。後兩者發生的機率極低。

每一種天氣都各有三個指標：溫度、風速及溼度。一般來說，溫度影響供水多寡，大陽能的強度，以及火災或暴動的機率；風速則影響風力大小，溼度則同樣影響供水。各種天氣的三個指標組合，造成了各種不同的影響情況。

污染

平時您在統計圖表中看到的污染現象，其實是空氣、用水與噪音污染三方面的總合統計。城市中造成污染的第一惡首是車輛，接下來是工廠及部分的發電廠。

若想減少城市內的污染，最重要的是要提供完善的大衆運輸系統，選擇低污染或是無污染的電廠，及調整稅率，吸引人民發展低污染工業。



獎勵

您是位了不起的市長；您用盡了您的腦力，流著辛苦的汗水移動滑鼠，才建造了這座了偉大的城市；所有的電腦市民都愛戴您。還有什麼阿諛的言詞？ 怎麼没一點實際的報償？

這就是我們爲什麼要加入『獎勵』的目的。不過就絕大部分方面來看，這些獎勵都是給城市的居多，而不是給您個人的。有人說過藝術家與藝術本爲一體，所以將獎勵頒給城市--就是您的藝術品--也算是給您的鼓勵。您也許會說：『還不如給我錢吧！』，嗯，某些獎勵的確能讓您如此來『中飽私囊』。

獎勵是根據人口來頒發的。當城市人口到達了某些標準後，報紙上就會刊出獎賞待領的消息，您可以在城市工具箱的『獎勵』（ Rewards ）次功能中看到這個驚奇禮物。

人口數	獎勵
2000	市長公邸 （ Mayor's House ）
10000	市政大廳 （ City Hall ）
30000	某個很酷的獎品

當人口突破 60000 大關時，軍方會問您是否要建立軍事基地（ Military Base ）。軍事基地的優缺點下一小節就會談到。

您必須隨著城市的擴張成長，來一一發現還有那些獎勵--因爲我們不告訴您。不過還是再提一個吧： 人口達 120000 時的『城中城』（ Arcology ）。

城中城是一座具體而微的小型都市，其中包括了住宅區、商業區與工業區。城中城能幫助城市人口從幾十萬一躍而到百萬，並增加稅收。有四類城中城，分別於 2000 年、2050 年、2100 年與 2150 年設計。就算城市中已有大量人口，但在城中城設計出來之前，您是無法建造城中城的。

城中城同時也能刺激附近住宅區、商業區或工業區的成長。理論上城中城應該是五臟俱全，不過其中居民還是有時要出來透透氣，逛個街或是看看風景，他們也有可能在城中城之外工作；當然，也有市民是住在外頭而進城中城去工作的。

當然，城中城是十分漂亮的。不過，城中城有的問題，跟一般的高密度城市一模一樣：高犯罪率，嚴重的污染及紊亂的交通。雖然城中城裡有自己的警備力量，但對付城中太多的犯罪份子總是力有未逮。記得在城中城外要布署足夠的警力，並有充足的大衆運輸工具。

軍事基地

當人口突破 60000 大關時，政府會問您是否要建立軍事基地。根據基地種類與您自己的城市計畫，這會是件好事或壞事其實蠻難說的。



當您同意要建立軍事基地之後，您並不能決定要建立的是那類的基地，或是要建在那兒--完全由政府決定。基地的種類有陸（ Army ）、海（ Navy ）、空（ Air Force ）與飛彈基地（ Missile Silo ）四種。如果您的城市臨海，建造海軍基地的可能就比較大；要不城市腹地平坦，那就可能是空軍基地；要是多山多丘陵，那就是陸軍基地。要是地形以山脈居多（非常多），那八成是飛彈基地了。

軍事基地的好處是它能爲城市帶來顧客，促進城市商業發展，並提高市民就業機會。軍事基地（除了飛彈基地外）對怪獸都有一定的嚇阻作用，能讓怪物早早離開。在災難期間，您也可用城市工具箱的『緊急事件』（ Emergency ）鈕派出部隊（ Troops ）來協助警察與消防隊救災。

而軍事基地的缺點就是會提高犯罪率（可能是軍人休假時喝酒鬧事，小混混們趁火打劫吧！）及交通阻塞。

飛彈基地是最不受歡迎的一類軍事基地。因爲它們規模較小，不足以帶來足夠的商業吸引力，而對怪獸也不造成什麼嚇阻效果--說的難聽點，飛彈基地的飛彈對城市的殺傷力還比對怪獸來得大呢！ 即使您宣布城市爲無核害地區，在答應建造軍事基地之後，也有得到飛彈基地的風險存在。

教育

在模擬城市中，教育程度以教育指數（ EQ ）來表示； EQ越高，表示城市中人民的教育程度越高。您可以在人口視窗（ Population Window ）中看到電腦市民的教育指數高低。 EQ 最高到 150 ，最低則是 0（腦死！），普通學校畢業教育程度約是 90 ，四年制大學畢業是 140 ；模擬國家平均教育指數是 100 。

高教育指數是市民們共同的驕傲。城市將成爲養育兒童的理想地，同時也吸引高科技工業。若教育程度太低，那您可要覺得慚愧了！報紙上有時就會刊出一些蠻難看的新聞。同時也會有高失業率、高暴動率的傾向。

當您開始建造城市時，第一批來開墾移民的先鋒們都至少受過一些教育，因此可以不必馬上急著開始建學校；但也別等太久，要不然第二代市民的教育可是沒有著落噢！

如果城市中沒有普通學校或是大學，那麼知識就只能靠口耳相傳，一代傳一代。不過孩子輩的 EQ 將只約有父母輩的 20% 而已。

每 15000 名市民需要一所普通學校，並會根據城市中人口的年齡分布情形而小有差異。如果您全額供給學校所需的經費，在數年之後，人民平均 EQ 將很快會爬到 90 。

每 50000 名市民則需要一所大學，受過大學教育的市民平均 EQ 可以拉到 140 之高，不過前提是要先有經費充足的普通學校，才有能力培育出可以接受大學教育的人才。

電腦市民自普通學校或大學畢業之後，他們的教育指數將會慢慢降低。不過如果城市中有圖書館或博物館，就不會有這種現象發生。

所有的教育建設都可以提高當地地價，但也都必須要供給足夠的經費才能發揮它們應有的功效（可以在預算視窗中調整）。

大眾服務

城市中的大衆務服建設包括有警察局、消防站、醫院及監獄。任一種服務建設都需要供給充分的經費（可以在預算視窗中調整），才能發揮完全的功效。您可在地圖視窗中觀察大衆服務建設的位置與其服務的範圍。

警察局可以降低其附近區域的犯罪率，並提高地價。在以警局爲中心的警力範圍內，越靠近警局，受到的影響便越大。警局的位置，警力範圍及城中的犯罪分布情形，都可以由地圖視窗『犯罪』（ Crime ）鈕內的次功能來顯示。

每個警察局裡都自備一個小型的牢房。當城市逐漸發展，犯罪日漸氾濫時，這時小牢房將會人滿爲患，警察們也要多花時間來看照這些犯人，

反而使得他們執勤的效率及範圍大大降低。這個時候您可以再多設幾所警察局，或是直接蓋監獄來收容人犯。在模擬城市 2000 中，監獄可以提高警員的工作效率--如果城市中眞有那麼多邪惡之事存在的話；監獄對於人口不多，或是犯罪率低的城市來說並沒有大作用。當監獄內收容的人犯將要爆滿時，報紙上會立時報導這個消息。

城市中若有消防站，火災時可以早點撲滅，平時則可防範火災並提高附近地價；在消防站周圍的效果最顯著。消防站的位置，勤務範圍等資料，都可以由地圖視窗『大衆服務』（ City Service ）鈕內的次功能來顯示。

醫院則可讓電腦市民們身體健康，生病時也不愁沒有看病的地方，並提高其平均壽命（ Life Expectancy ， LE ）。經費充足的醫院可以服務約 25000 位市民。您可以在人口視窗中觀察醫院對人民平均壽命造成的影響。如果城市中沒有醫院，人民的平均壽命將會漸漸落到 35 歲左右，但若有經費充足的醫院，那將可攀爬到 85 歲。在地方法規中（由法規視窗調整）中有一條法令也對人民的平均壽命有正面影響。

報紙

報紙讓您了解城中的重大事件。除了現在大事、新發明、城市發展情況、及災難特報外，還能讓您知道民意的反應。詳閱報紙，您將可以明白地了解市民們需要什麼。

報紙的內容月月不同，讀起來很花時間，但卻一定有價值。如果您打開了目錄欄『報紙』（ Newspaper ）選項的『訂報』（ Subscription ）項目，每年電腦會送來兩份報紙。若您打開了『快報』（ Extra !!! ）項目，那麼每當有新發明，或是人口成長達一標準，您可獲頒獎勵時，快報就會出現。要不然，您可以直接挑選『報紙』選項中其它的地方報紙來看。但有關災難的報導是一定會出現的。

不同的報紙（當您的城市大到可以有多家報社時）對於一件事會有不同的看法，所以您可能需要一一閱讀，看看大家是怎麼說的。

發明

隨著時代進步，新的發明將會一一出現。新發明出現後，相關的高科技也將開始發展，並可開始用在城市建設中。當新科技成熟，新的建設項目將會出現在城市工具箱內功能鈕的次功能中。當有新發明出現時，您立即可由『快報』中得知。

以下列出了發明種類及其出現年代（可能會有十年左右的誤差）：

地下鐵系統（ Subway Systems ）	1910
公車及公車站（ Buses and Bus Depots ）	1920
高速公路（ Highways ）	1930
淨水廠（ Water Treatment Plants ）	1935
瓦斯火力發電廠（ Gas Power Plants ）	1950

核能發電廠（ Nuclear Power Plants ）	1955
風力發電廠（ Wind Power Plants ）	1980
太陽能發電廠（ Solar Power Plants ）	1990
海水淡化廠（ Desalinization Plants ）	1990
城中城（ Arcologies ）	2000
	2050
	2100
	2150
微波發電廠（ Microwave Power Plants ）	2020
核融合發電廠（ Fusion Power Plants ）	2050

關於速度

《模擬城市 2000 》是一個複雜的模擬系統，而且又使用了 256 色的畫面；這都需要大量的電腦運算能力。所以城市裡過的一年，在我們眞實世界中，到底是多久呢？要靠幾件事來決定：

. 電腦處理機（ CPU ）的種類。當 CPU 能力越強，時間就越短。
. 處理機的時脈（ Clock ）。時脈越高（ CPU 速度越快），時間就越短。

. 畫面的解析度。《模擬城市 2000 》提供了如 512x384 的低解析度，到 1280x1024 的高解度，當解析度越高，每次程式要處理的畫點就越多，相對的就要耗掉比較多的時間。不過 CPU 的速度與好的顯示卡都可以彌補這個缺點。

4. 城市的大小。模擬系統對每一格地圖小塊都

要作計算，而對發展中的地圖小塊要比未發展的地圖小塊花更多的時間。在大城市中由於絕大多數的地圖小塊都在發展中，所以花的時間自然要比大部分地圖還屬荒蕪的小城市要多。

若您想加快模擬的速度，可以這麼做：

. 在目錄欄的『速度』（ Speed ）選項中，選擇『快速』（ Cheetah ）項目。
. 將城市視窗縮小些。
. 同時不要開啓太多視窗。
. 在目錄欄的『新聞』（ Newspaper ）選項中，把『訂報』（ Subscription ）及『快報』（ Extra ！！！）兩個項目都關掉。
. 關閉音樂及音效（在目錄欄的『功能』（ Options ）選項中）也小有幫助。

不過有時候，您並不希望時間過的這麼快（遊戲中！！）；尤其是災難出現，您正盡力搶救災區時。必要時，您可以打開目錄欄中的『速度』（ Speed ）選項，把速度調慢--或是乾脆把遊戲暫停。

策略篇

基本技巧

您要決定的第一件事是您想要建造的，到底是怎麼樣的城市。當您知道遠程目標是什麼之後，您才能好好擬定策略。

如果您想要的是一個人口越多越好的城市，那區域要劃分的緊密些，壓低犯罪率，並注意報紙的消息，來關心人民的意見及新的發明。如果您的目的是賺錢，除非人民受不了而有所行動之外，您要時時把握課稅的機會，而能不花的錢就省下來。如果您的目的是造出自己心中的家，那麼詳讀報紙聽市民的聲音，就當您自己也住在這裡吧！

當開始建造城市之後，對於基礎建設先別大規模擴建，也別弄的太複雜。能不花的錢就先省下來；先擺脫赤字，存一筆城市基金下來。

儘量別把城市區域劃分的太密，當一個地區人口越多，污染會越嚴重，犯罪率也越高。運用您的技巧，在郊區與超密大都市兩者之間取個折衷點吧！

記得基礎建設的建造要花錢，維護也是筆不小的開銷。

如果您想省點大衆服務的費用，那隨您，不過千萬別削減警察局的預算。如果城市還小，或是城市中警察局不少，那刪點預算並無大礙，只要多留意些就好。使用『查詢』（ Query ）可以查看警察局的效率。如果犯罪數（ Crime Reported ）與破案數（ Arrest ）相同，那這陣子可以刪點警局的預算。當破案數開始落後犯罪數後，您便要多加點經費或是多建警察局了。高犯罪率會使地價降低，部分人民會開始遷出，直接影響到城市的稅源。

刪減消防站的預算影響沒那麼大，但卻很危險；如果您甘冒市民們的生命危險，那就刪吧！要不然乾脆把災難全都關掉--如果您是個膽小鬼的話。

儘量把地價抬高，以便增加稅源收入。不過也要劃分一些廉價住宅區，並不是所有的市民都負擔得起太高的地價。

記得每五十年要換一次電廠。大型昂貴的電廠效率夠，成本效益也比廉價電廠高，但前提是城市中需要這麼大的供電量。

您必須在三個區域的比例中取一個平衡點，最好是住宅區的大小與商業區及工業區兩者的總和相當。在小城市中，工業區的需求要比商業區高；人口到達 100000 左右時，兩者的需求變成相等，而到 100000 以上，商業區的需求便勝過工業區了。城市工具箱中的『區域需求』（ Demand Indicator ）指標可讓您了解現在城市中需要的是何種區域。

多利用天然的地形來建造城市，而少用蠻力每每想嘗試愚公移山。如此城市看起來不會那麼人工，也可省下一筆整地費用。最好是在正式開始建造城市之前，先挑個好地形--或先修改完美，免得日後大動土木。

至於城市的規畫嘛....世界各大城的地圖不是到處都有嗎？挑一個您最喜歡的城市，再加以改良吧！

試試『模組化』的方法。先設計一塊小型社區，包含各種區域，基本的交通系統及應有的大衆服務，讓這個小社區先能正常運作，當然，要有收益最好。然後把這樣的基本『模組』建在城市各處，不過您可能要花點心思來安排這些模組的位置，讓它們能共用一些高價的城市建設，如普通學校、大學、博物館及電廠等。

不過最重要的，還是您自己的創造力了。

如何應付災難

除非您打開了目錄欄『災難』（Disasters）選項中的『無災難』（No Disaster）項目，要不然，天災人禍不知何時總是會降臨的。不過在『悲情城市』中，就算您把『無災難』選項打開了，災難還是會發生的（要不然豈能稱『悲情』？）。要是您天生冒險進取（嗯，也許是搞怪），您也可以從『災難』選項中直接啓動災難，來試試自己處變不驚的能力，或是城市百摧不撓的堅穩結構亦無妨。有些災難並不會出現在『災難』選項中。

城市中某些狀況會提高或降低災難發生的機率，某些事件甚至會直接引發災難。所以，在一定範圍內，您還算可以預防災難或減低其發生的機率。



一旦發生災難，您的首要之務就是儘可能地救火。然後儘速重建電力線，再重建交通系統。您可以利用城市工具箱中的『緊急事件』（Emergency）鈕，來派出警察、消防隊甚至是軍隊到災區救援，不過要注意這些救難隊專才各有不同。消防隊滅火一流，但遇到暴動時束手無策；警察控制群衆有一套，但是一碰到火災就沒轍了。不過兩者都可以救援水災。如果城市中有軍事基地，災難發生時，救難隊的選擇就多了一種；警察或消防隊能做的軍隊都能勝任，不過效果稍差就是了。

在災難蹂躪城市某個區域之後，您必須要先用『推土機』（Bulldozer）中的『破壞／清除』（Demolish/Clear）次功能先清除此地的瓦礫，這裡才會開始重建。

火災（Fire）

當天氣炎熱，或是城市中防火措施做的不好（消防站太少）時，最容易發生火災。火災也是空難（Air Crash）、暴動（Riot）及龍捲風（Tornado）等其它災難的副產品。您可以利用城市工具箱中的『緊急事件』（Emergency）鈕來派出人員救火，用代表消防隊的圖標來圍堵火勢。派警察到現場則可以疏導交通及群衆，讓消防隊們全力救火；不過警察們對救火可是一竅不通的。如果您有可以支援救火的軍事基地的話，那麼在『緊急事件』鈕之下會多一個『軍隊』（Troops）的選項可以用來救災。

洪水（Flood）

洪水一般在潮溼的季節發生，颶風（Hurricane）、龍捲風（Tornado）或海嘯（Tidal Wave）等災難也可能會帶來洪水。洪水通常發生在海岸，但有時河川也有可能會氾濫成災。當洪水來到時，除了看著它橫行肆虐之外，您可說是無計可施。洪水破壞在災區內海平面高度上的所有建築物，不過只要地形比海平面高上一級，便可逃過洪水了。因爲海港地形必須與海平面同高，所以海港是洪水來襲後，最大的受害者。如果城市中有河流，那可以把海港建在河川上游處，不要緊臨著海岸線。您也可以使用城市工具箱中『推土機』（Bulldozer）的『提高地形』（Raise Terrain）次功能，在您認爲洪水時最有可能被波及的區域建一道高堤。您可以利用『緊急事件』（Emergency）鈕派出消防隊或警察，來築堤堵水；雖然有些公僕會因而犧牲，但洪水的來勢會減緩不少。

暴動（Riot）

暴動的主因不外乎是天氣炎熱引發的心煩氣燥，高犯罪率或是高失業率。暴動也可能在大停電之後發生。好的經濟體系與低犯罪率是暴動最佳的預防之道；當然，還有隨時保持電力供應無虞。就像火災時派出消防隊一樣，對付暴動，您可以從城市工具箱中的『緊急事件』（Emergency）鈕中派出警察來解決。暴動也會引起火災。



空難（Air Crash）

有時飛機或直升機會失事墜機，除了砸壞那一區的建築物外，空難最大的威脅就是火災。儘快撲滅火災吧！ 只能怪駕駛員太粗心了。

龍捲風及颶風（Tornado and Hurricane）

龍捲風與颶風的發生都是天氣的因素造成的，並沒有辦法預防。隨時注意氣象報導提到高氣壓的消息，您便有可能及時派出警察或消防隊來救援。雖然這兩種天災是截然不同的，但在《模擬城市 2000》中，它們的效果相差無幾；不過龍捲風會掃過一長條區域，而颶風則是打擊一整塊區域。

地震（Earthquake）

面對地震，您也沒有預防的法子。您能作的只有善後工作--有很多您可以做的。地震不但震倒建築物，破壞基礎建設（道路、鐵路、電線等等），還會引起火災，搶劫與暴動。您必須要趕快撲滅火災，重舖電線及交通路線，控制暴民之後，再重建城市。

反應爐熔解（Nuclear Meltdown）

如果城市中有核能發電廠（Nuclear Power Plant），那您將會面對反應爐融解的問題；不過機會很小就是了。如果眞的發生，城市可就遇到大麻煩了。會發生大爆炸，火勢蔓延，輻射線外洩污染水源及土地；污染會綿延數代之久，而沒有人會在受污染的土地上建造房舍。

別把發電廠壽命與災難搞混了。即使核電廠用了五十年後壽終正寢而爆炸，除了電力來源消失了外，沒有其它任何的危險；不過是核電廠老邁不堪使用罷了，與因意外而爆炸，融解或輻射外洩沒有任何關係。

核融合發電廠（Fusion Power Plant）不會產生任何災難，只有核分裂式的核能發電廠（現在的發電廠）才會有反應爐融解，輻射外洩的問題。

微波瞄準錯誤（Oops ！）

微波發電廠也有令人頭病的毛病。有時候由人造衛星收集的太陽能反射到地球的過程中，沒對準地面上的接收盤，這時這些能源將會造成不小的死亡與破壞。除了發生時趕緊滅火外，其餘的只能聽天由命了。爲了安全起見，最好別把微波發電廠建在市中心的地方。



怪獸（Monster）

怪獸是從外太空來的智慧型生物；不過也有可能是好萊塢的特效道具失去了控制。因爲我們根本沒辦法和它溝通，我們也不知道它到底是眞想摧毀這個城市呢，抑或是它不知道我們不太喜歡別人來搗蛋。某些軍事基地可以阻嚇怪獸，讓它早點離開。也許您該讓它了解這是件反社會行爲，它才會打道回府，不過呢，它也許根本不理您。

其它

在《模擬城市 2000》中還有一些這裡沒有提到的災難，不過，只能靠您自己去發覺這些額外的『驚喜』了。

模擬城市2000

參考文獻

Alexander, Christopher. *A New Theory of Urban Design.* Oxford University Press, 1987.

Alexander, Christopher, et al. *A Pattern Language.* Oxford University Press, 1977.

Ausubel, Jesse H., and Herman, Robert, Editors. *Cities and their Vital Systems. Infrastructure Past, Present, and Future.* Washington, D.C.: National Academy Press, 1988.

Banfield, Edward C. *The Unheavenly City.* Boston: Little, Brown and Company, 1968.

Boyer, R., and D. Savageau. *Places Rated Almanac.* Chicago: Rand McNally & Co., 1986.

Callenbach, Ernest. *Ecotopia.* Berkeley: Banyan Tree Books,1975.

Choay, Francoise. *The Modern City: Planning in the 19th Century.* New York: George Braziller, 1969.

Clapp, James A. *The City, A Dictionary of Quotable Thoughts on Cities and Urban Life.* Center for Urban Policy Research, Rutgers University, New Brunswick, 1984.

Clark, David. *Urban Geography.* Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1982.

Clay, Grady. *Close-Up, How to Read the American City.* Chicago: The University of Chicago Press, 1980.

Gallion, A., and S. Eisner. *The Urban Pattern.* New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1986.

Greenburg, M., D. Krueckeberg, and C. Michaelson. *Local Population and Employment Projection Techniques.* New Brunswick: Center for Urban Policy Research, 1987.

Hoskin, Frank P. *The Language of Cities.* Cambridge: Schenkman Publishing Company, Inc., 1972.

Jacobs, Jane. *The Death and Life of Great American Cities.* New York: Vintage Books, 1961.

Jacobs, Jane. *The Economy of Cities.* New York: Vintage Books, 1970.

Krueckeberg, Donald. *Urban Planning Analysis: Methods and Models.* New York: John Wiley & Sons, 1974.

Le Corbusier. *The City of Tomorrow and Its Planning.* New York: Dover Publications, Inc., 1987.

Register, Richard. *Ecocity Berkeley.* Berkeley: North Atlantic Books, 1987.

Rudofsky, Bernard. *Architecture Without Architects.* New York: Doubleday & Company, 1964.

Spreiregen, Paul D., AIA. *Urban Design: The Architecture of Towns and Cities,* New York: McGraw-Hill, 1965.

Warner, Sam Bass, Jr., Editor. *Planning for a Nation of Cities,* Cambridge, MA: The M.I.T. Press, 1966.

Whittick, Arnold, Editor-In-Chief. *Encyclopedia of Urban Planning.* New York: McGraw-Hill, 1974.

Planning (The magazine of the American Planning Association), 1313 E. 60th St. Chicago, IL 60637

其他有關兒童、虛幻及非小説類之參考書籍

Barker, Albert. *From Settlement to City.* New York: Julian Messner, 1978.

Burton, Virginia Lee. *The Little House.* Boston: Houghton Mifflin, 1942 (reissued 1969).

Dr. Seuss. *The Lorax.* New York: Random House, 1971.

Eichner, James A. *The First Book of Local Government.* New York: Franklin Watts, 1976.

Macaulay, David. *City: A Story of Roman Planning and Construction.* Boston: Houghton Mifflin, 1974.

Macaulay, David. *Underground.* Boston: Houghton Mifflin, 1976.

Monroe, Roxie. *Architects Make Zigzags: Looking at Architecture from A to Z.* Washington D.C.: National Trust for Historic Preservation, 1986.

Murphy, Shirley, and P. Murphy. *Mrs. Tortino's Return to the Sun.* Shepard Books, 1980.

Rhodes, Dorothy. *How to Read a City Map.* Chicago: Elk Grove Press, 1967.



第五章：都市風情話／畫

一如往昔，我們總會多放些東西在手册裡，當然這要能夠使《模擬城市 2000》中的"城市" 更具特色才行。

過去，我們會請一個人將城市的歷史、背景、考証寫到手册，但是這次靈感卻來自城市本身。

世界上有名的大都會如雅典、倫敦、阿姆斯特丹、紐約、維也納、巴黎等，絕非一人的傑作而是集衆人之力經年累月的結晶。

就此而言，我們"增値"的部份就成爲許多人的繪圖、詩篇、引言、隨筆，它們的共通點即是：人對城市的感受和情感。它被安排在以下幾頁，其它的則零零落落的編在前幾個部份。



無名

帶我到遙遠的星球
那兒有豐富礦產
摩爾斯的燈火輝煌
我張大眼環顧四週
我城正用那迷惑的雙眼向上望
爬上青空輕扣大地
嬌美的女子漫步在晴朗的阿斯特星空下
孩子們在馬克大道上玩耍
行人大排長龍等著買甜甜圈
他們隨著微風的節奏冥想
纖細手指數著一夜的報賞
偷兒們警覺地張望後街
有人調侃這城好似縱情享樂的花花公子
夜下，無眠、無淚、甦醒
它貪慾夢幻著
在凜冽東風中輕舞
坐穩了，振翅而飛
越過數以百萬的孩子
哀傷茫然的期盼，思我鄉情
迎向東邊的朝陽急速飛去
為了要學習針灸和指壓藝術
舉起雙爪露出感性眼神
向下面的野獸望去
我那淘氣之城--道聲"再會了"!

-David Caggiano

David 詩描述他內心複雜交錯的情感，因為要離開放蕩、冷酷的紐約投身到一切都中規中舉的日本三島市，為了學習指壓和針灸。而芭布拉則以滿懷新喜的心情畫出紐約家而第一頁的插圖呈現出拉瑞迷惘之情



Self-Portrait in the City — Barbara Pollak, Pencil on Cardstock


《圖二》瞎眼的男人開始傾聽--，用石墨和白粹繪成

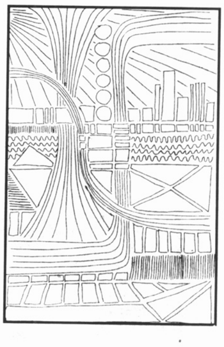
The Blind Man Stops to Listen — Larry Wilson, Graphite and Chinese White

壓抑

計程車擁塞地壓在紐約的地平線
你握著住我的手
往事一一浮現--
苦澀、易逝、傷感、甜美
冰冷的人行紅磚，
我們吸著低沉空氣，
一切都散了，疏遠了，
計程車長嘯而過
不用再說

-Margo Lockwood　　1992年八月


Cityscape 1 — Emily Friedman, Photograph





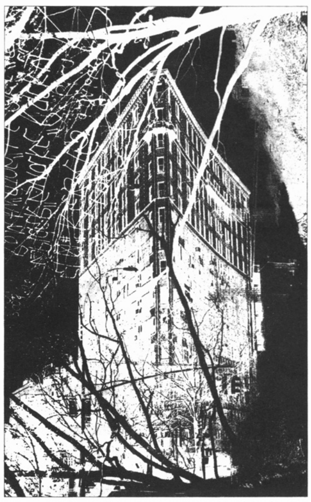
紐約落日

清晨5m
我的閣樓
水砰砰流下
熊熊的烈火燃燒
逃離
空無一物
嘶嘶的雨
颯颯下
狂鬧的鼓聲
紐約
開始發怒
將喧嘩
埋藏在
藍藍的溪流
流走...
紐約
幾乎靜寂
人彼此高聲談笑
在屋頂
在窗邊
幾乎靜寂
孤獨的喧哮聲

-Margo Lockwood

寫給Lisa Lee 1985年，

一月十六日


Cityscape 2 — Emily Friedman, Photograph

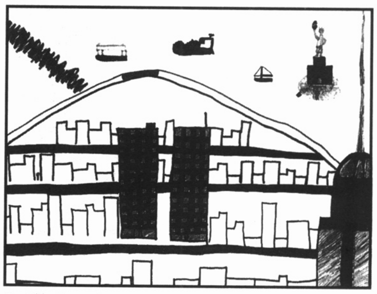


William Holiday, Crayon on Paper

這些圖畫是由二個不同的小孩對同一個城市的觀感。

"威廉假期"是七歲的男孩描寫"黑暗的紐約"",這裡有乞丐、吸毒、抽煙、酗酒。太陽正努力想冒出污穢的天空。高樓的後面是些斷垣殘壁,沒人肯住的地方。車子坑坑窪窪因為大大小小的車禍都經歷過。

十歲喬依顯出顯出一份對紐約的熱愛,圖中有帝國大廈、自由女神、雙城。



Joey Holiday, Crayon on Paper



大都會之憂

對這些城市而言,我從不認為我是隻菜鳥,因為我一直待在聖塔克魯茲市直到最近才搬到舊金山,這並沒有什麼。開玩笑,我是在長堤的郊區長大(那兒的鄰居會小心眼的比較誰家的草皮修剪比較美,舊金山人可別嚇壞了)。天啊! 天啊!我從未把舊金山家中書架上的書整理過,現在竟要戰戰兢兢地上起課來一探這城。

課是從清晨二到六點,現在,我才發現以前在長堤的日子簡直是一團糟,除了睡覺還是睡,原本可跟一群狗黨到處由游蕩像是,敲打街旁的停車、鬼叫、大聲放出男性低沉尖,以及最近一個深夜對街的女人一直不停哭喊著女兒的名字(也許是她的狗、金魚,天知道!),長達二十五分,眞是好玩。

再來,清晨一、二點,在街上漫遊,大喊著"我會把你打的屁滾水流",另個下午又和一些熱血的弟兄在街上嘶喊"大家給我聽著",我不敢確定有人能聽的進去。



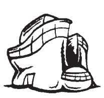
現在,好戲才眞正登場,大多是些生動的對話,像住在樓下的男士,總是壓抑那熱情的烈N,通常恐怖的時刻是在一陣詛咒混亂聲後又歸於平靜---難道又有一個替死鬼? 這又激起我的好奇心,是否我曾錯過一些精彩的畫面? 這些人何時才睡? 他

們是如何付得起這些古柯鹼? 我的鄰居西班牙人,有什麼好怕的你們在旁普羅納市都讓牛追著跑。

每天早上,你都會看到一些奇奇怪怪的東西堆在路旁,有大台搖控TV、斷腳椅、無頭娃娃。像是一個無人叫賣的簡陋跳蚤市場。隔天早上全部的東西都會一掃而空似電影裡的岱G景隨時可卸可拆。

一早,我迷惑凝視這條長七、八呎的巨大沙拉街,整整十分鐘,它就像Jackson Polloc 的畫:肥胖的花椰菜散落幾呎外、一堆堆的鮭魚隨地丟棄,就如外星人以迅雷不及掩耳的速度洗劫顧客,離開後滿目滄夷之景。那些呆子去海灘度假經過我聖塔克魯茲家的草地,總喜歡拋些瓶瓶罐罐,去死罷!你們這些人。

當然,當你在人行道上看不到的碎片時,它是給車壓在車底。親愛的故都聖塔魯茲每次我暑假出差回來時,總忍不住要放聲大叫,因為那些去海灘的呆子將我家門口停滿了車,使我不得不橫過對街才能找到空位。偶而我感到些許的罪惡,我眞應該再開幾條街後才停車。這裡整個世界被停狀況搞得七上八下,我親愛的朋友!徒步是最好不過的,十點有面談?七點三十起程以免找不到車位。假日想到中國城?我看還是待在家裡自炊宮寶雞丁!鄰居隨意將車子停在街角、行人穿越道、消防栓前。老兄!如果你能發明一種又宜又輕便的匝道讓車子並排停在另一輛車上,只要下面的車裡的人別睡著,就發大財!





聖市的停車問題已經無藥可救,然而它的人與舊金山比較起就好像披著絲綢的貴族大跳華爾滋,瘋狂難懂的言詞簡直和些廢物沒兩樣。苦悶、漫無目的的人生,我認為他們缺乏家的溫暖。

如果這些怪異的景象是你所要的就以一顆平常的心來看待,這裡可以看到一群像袋熊的人留著奇形怪狀五顏六色的頭髮。橘色的髮色,我太喜歡!別擔心我的朋友,想穿什麼就穿什麼,把舌頭染成黑色沒人會嫌怪。

你知道嗎?我現在才覺得自己讀書不多。聖市!無夜之城,踩著腳踏車登上高高的山丘捕桌太陽餘暉灑滿海面,金門大橋就在身後,此景給我一種歸屬感,雖聽起來很平凡但確實是這樣,特別是一些往事伴隨著。

這可愛迷人的聖市,愛極了你!開始懷念起以往的不滿,的確,聖市與衆不同易於親近,別忘了!為我留個停車位!

本篇最早登在Good Times ,是作者從一個小鎮聖塔克魯茲市搬到繁華大都會舊金山之緬懷。最近他在舊金山花十一小時為了找一個停車空間,後來只好開回聖市,決定在此定居。

明日之城

撰稿\Keith Ferrell

難道城市没有未來？當然有，只是與我們一般人所想的不同。

那麼城市該是什麼模樣？有人說是像以前科幻小說 Issc Asimov's Caves of Steel 中的城市。一片廣大的建築物、所有自然物除外、人口組成漸漸分不清是人還是機器人。

羅伯特的 Silverberg 城是由他的 World Inside 系列演生而來：龐大的怪物爬上數百層的高樓過著自給自足的生活。



H.G.Wells 比別人更有先見之明在他第一部電影 The Shape Of Things To Come 中就已經夠畫出理想城的藍圖。影片最後的部份是利用攝影機上下左右移的手法獵取驚奇科幻假想城，更令人驚訝的是當全景建立在大火的灰燼中，那麼壯觀、逼眞。

近幾年來，許多世界博覽會展出的城市一年比一年更精緻：空中計程車、摩天樓向高空刺去，共同展示人對城之情吧！



來！讓我們拜訪眞正的城市
這裡有繁榮所帶來的產物惡臭、危險、崩潰。
誰會願意住在這裡？
年輕人

這城市總是深深吸引一些具野心無畏艱難的青年人來此，帶來給無比的活力，但也是城市中最弱的地方，因爲這裡充滿危險和驚喜、冒險和機緣。
城市像磁鐵吸引著青年人
遊覽世界各都，總是比大蘋果紐約好得多，然而紐約才是眞正的世界之都。
漫步紐約是一大享受不要屈就於旅行團的行程。

張大眼，四周的時裝店琳瑯滿目，通常由年輕人掌店，從這裡可以探出下一代的流行。

豎起耳，聽聽從小型俱樂部傳來的音樂、鑽進書店偷聽他人的談話、拿一份免錢報紙關心一下新聞大事，聽聽別人說什麼，找出什麼是孩子所要的，什麼驅使他們來此，他們要實踐什麼。
開啓心扉，在春日午候走過公園，感染情侶愛的光芒，一同築夢去。



城市初期時就有年青人，誰也不能没有對方，想了解他們就到城裡來。

城的黑暗面？
我們皆住在這片土地上，愛我們的家就必定要面對現實。雖然下一代是那麼頹廢，而他們仍是心中的希望，因爲他們保有赤之心。

明日之城正需年青的心灌溉，對抗黑暗。

他們不知天高地厚以爲這些問題可以解決。要知道答案必須找尋。他們有活力有點子，簡言之，他們有能力改變城市。

城市佈下圈套引誘一些不是眞正享有城市樂趣本身的人，這些人只爲了金錢利益，失去了自我，他們絕不肯能有出頭的一天。

這些混亂的景象就好比要步入成年人和中年人，對藝術的熱愛已轉成事業，情侶開始共織家庭，日子就這樣過，當一切都達高峰時，已無夢可言。

最能面對問題的人是那些不被城市覆束縛的人。
我們所需的是結合青年人的活力熱情和潛伏的危機
太不眞實？別懷疑，有什麼能比自創城市還眞？
誰又能讓人類一直工作永不休止？

今天我們所面臨的挑戰是要確認這些眞正能解決城市問題之人，不管是否成功，我們都會努力去達成這明日之城的夢想。

Keith Ferrell OMNI 雜誌的編輯，著有許多書，未來派藝術家。手册中 John Hasting 插畫是出自其筆。



第六章：附錄

《模擬城市》與《模擬城市 2000 》的差別

如果您原本已熟悉以前的《模擬城市》，那請您先瀏覽一下這篇附錄。這裡列出了《模擬城市 2000 》中一些重要的改變及新特色。不過我們並没有列出所有的改變，一來是保留您自行探索的樂趣，二來是如果我們這麼做的話，那這本手册有四分之三的内容都可以刪掉了。

新的線上求助系統

先按著 Shift 鍵不放，再到畫面中的任一個功能鈕上按下滑鼠左鍵，您將會看到有關這個功能鈕的詳細說明。

編輯視窗（ Edit Window ）以城市視窗（ City Window ）代替

原有的編輯視窗以現在的城市視窗代替，有了新的立體城市景觀，三種遠近不同的觀察距離，並有旋轉地圖的功能。與編輯視窗不同的是，城市視窗一定是開啓的，並一定是作用中（ Active ），即使有其它視窗蓋在上頭也一樣。

更強大的工具箱（Toolbar）

城市視窗中所附的「城市工具箱」多了很多新的功能及改變，許多功能下還附有多樣化的次功能。

地形編修器

所有您需要用來編輯地圖的工具都已經內建在《模擬城市2000》中，不必再額外購買其它的地形編修程式。

劃分區域

現在，劃分區域不再是利用遊戲中預設的大小，「撲」一聲地放在土地上就好了；您必須在地圖上劃出一個適當大小的工業區、商業區或住宅區。每一種區域可以是高密度區或低密度區；電線與道路可以穿越區域，區域劃分也可以與原有的道路、電線及丘陵、山谷或森林重疊。若是沒有電線，電力是不能從未發展的空區傳到另一個區域的；但相鄰的房舍可以傳送電力。

地形有高低之分

地形高度分成三十二級，城市可以建造在高山或平原。

可以看到城市地下

現在多了城市地下景觀，可以用來舖設供水系統及地下鐵（這兩個都是新玩意）。

火車、地鐵及火車站、地鐵站

火車與地下鐵都是大衆運輸工具的一種，不過記得要舖鐵路，要不然火車不會跑的--當然您也要加蓋讓乘客們上下車的車站。

永久性及暫時性視窗

許多功能鈕，只要您在鈕上一直按著滑鼠鍵不放，某個視窗就會一直開啓直到您放開滑鼠鍵爲止。這些視窗也可以一直出現在畫面上，直到您指定關閉它爲止--方法有兩種，其一是在這些功能鈕上按鍵不放，再移動滑鼠，把視窗「拖曳」出來，或是在畫面上方目錄欄的「視窗」（Windows）選項中選擇要開啓的視窗。

新的大衆服務建設

除了警察局與消防站外，還多了「醫院」（Hospital）及「監獄」（Prison）兩種大衆服務建設。

新的教育系統及新的休閒娛樂設施

您可以建造普通學校（School）、大學（College）、圖書館（Library）及博物館（Museum）等來提高市民的知識水準。而休閒娛樂設施則包括有公園（Park）、動物園（Zoo）、體育場（Stadium）及海濱渡假區（Marina）。

新的人口視窗（Population Window）

您可以在人口視窗中查看市民的年齡分布、平均壽命及教育水準。

新的工業視窗（Industries Window）

您可以調查一下城市中各種工業的發展情形，各類工業產品的需求量，更可以藉由調整稅率來鼓勵或打壓不同的工業。

新的鄰城視窗（Neighbors Window）

您的城市不再是孤城；您可以由這個視窗看到周遭的城市及其人口。

新的法規視窗（Ordinances Window）

現在您可以推行各種地方法規，有些條令可以帶來財富（如徵收貨物稅）；有些可以提高市民們的生活品質（像書香運動、守望相助等條令）。

新的財經特色

預算視窗（Budget Window）大幅改進，有更多的經濟項目及功能。

開始玩吧！

在這裡待的夠久了吧！開始進入《模擬城市2000》的世界吧！

模擬城市 2000
國外原製作群

The Program
Designed By: Fred Haslam and Will Wright
Macintosh Programming: Fred Haslam, Will Wright, Justin McCormick, Mick Foley
IBM Programming: Jon Ross, Daniel Browning, James Turner
Windows Programming: James Turner, Jon Ross
Producer: Don Walters
Art Director: Jenny Martin
Computer Art: Suzie Greene (Lead Artist), Bonnie Borucki, Kelli Pearson, Eben Sorkin
Music: Sue Kasper, Brian Conrad, Justin McCormick
Sound Driver: Halestorm, Inc.
Sound Effects: Maxis Sample Heds, Halestorm, Inc.
Technical Director: Brian Conrad
Newspaper Articles: Debra Larson, Chris Weiss
Special Technical Assistance: Bruce Joffe (GIS Consultant), Craig Christenson (National Renewable Energy Laboratory), Ray Gatchalian (Oakland Fire Department), Diane L. Zahm (Florida Department of Law Enforcement)

The Manual
Written By: Michael Bremer
Copy Editors: Debra Larson, Tom Bentley
Documentation Design: Vera Jaye, Kristine Brogno
Documentation Layout: David Caggiano
Contributions To Documentation: Fred Haslam, Will Wright, Don Walters, Kathleen Robinson
Special Artistic Contributions: John "Bean" Hastings, Richard E. Bartlett, AIA, Margo Lockwood, Larry Wilson, David Caggiano, Tom Bentley, Barbara Pollak, Emily Friedman, Keith Ferrell, James Hewes, Joey Holliday, William Holliday

The Package
Package Design: Jamie Davison Design, Inc.
Package Illustration: David Schleinkofer

The Maxis Support Team
Lead Testers: Chris Weiss (Macintosh), Alan Barton (DOS)
QA: Alan Barton (Supervisor), Manny Granillo, Chris Weiss, Roger Johnsen, Don Horat
Tech Support: Carter Lipscomb (Manager), Kevin O'Hare, Peter Alau, Chris Blackwell, Kirk Lesser
Beta Testing: Robert McNamara, Steve Perrin, and all of Maxis
Product Manager: Larry Lee
Public Relations: Lois Tilles and Sally Vandershaf
Manufacturing: Val Garcia, Kim Vincent, Gina Martinez

Thanks To
Jeff Braun, Joe Scirica, Jim Siefert, Bob Derber, Sam Poole, Robin Harper, Michael Perry, Cassidy, Joell Jones, all the rest of the Maxoids who made this possible, and 'The Veddy Bad Girlfriend'

模擬城市 2000

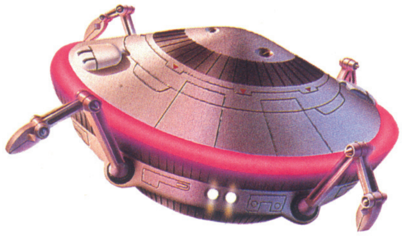
中文版本製作群

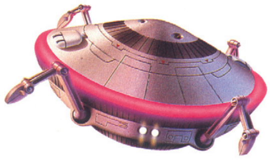
監製：黃晉誠
製行製作：黃國北　徐建中
行銷概念：史提芬　電腦休閒世界創意群
手册翻譯：徐建中　謝慧穎　孫惠玲
手册校對：徐建中　黃國北
美術企劃：林峻億
封盒設計：李志成
海報設計：林峻億　莊淑雲
手册封面：林益州
手册排版：郭麗莉　林峻億
資料處理：黃嘉儀　田芝菱
遊戲測試：徐建中　黃嘉儀　黃志凱
史提芬
行銷執行：智冠科技有限公司
　　　　　生管課　業務課
中文版研究小組
策劃：黃志凱
執行：徐建中　林峻億　黃嘉儀　黃晉誠

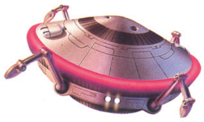
本產品得於如期在中華民國上市，除上述人員全力投入外，另得感謝美國 MAXIS 公司相關人員之配合，尤其是 Jeff Braun 、Joe Scirica 、Sam Poole 、Jim Siefert 、Kathleen Robinson 、Don Walter 及本遊戲設計師 Fred Haslam 與 Will Wright 。

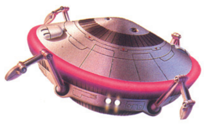
消費者服務天地

☆ 若手册有缺頁，或裝訂錯誤時，可將原手册寄回本公司，我們將爲您寄上一本全新的手册。
☆ 若產品中少了遊戲本身所需配件，可將原產品拿回經銷商兌換。如有疑問請電（ 07 ）38 4-1505 。
☆ 磁片送修：
若您發現磁片有問題，或因人爲因素導致磁片受損無法使用時，可依下列的方法寄回本公司：　1．函中請註明受損原因、當機情形及電腦機型。將需送修之磁片以最輕巧的硬盒妥善包裝好，以免折損。若因不當包裝導致磁片受損，本公司概不負責。
2．維修磁片，3 片以下掛號費 40 元，3 片以上掛號費 59 元（ 多退少補 ），維修磁片工本費每片 10 元，若是磁片已無法使用須更新者，每片 30 元，一律以劃撥方式。
劃撥帳號： 40423740 ，戶名：謝明奇。
3．請詳細註明姓名、地址，以利作業。
服務課高雄專線：（ 07 ）384-1505
高雄 BBS 站：（ 07 ）384-8901
臺北 BBS 站：（ 02 ）788-9184
郵政信箱：高雄市郵政 28-34 號信箱









智冠科技有限公司

© 1993, 1994 Sim-Business and Maxis. All rights reserved worldwide.
SimCity 2000 is a trademark and Maxis is a registered trademark of Sim-Business.
SimCity 2000 is manufactured and distributed in Hong Kong and Taiwan under license by Asia Recording Co., Ltd. and Soft-World International Corp.
IBM is registered trademark of International Business Machines, Inc.
本產品係經美國Sim-Business/Maxis公司正式授權在中華民國及香港地區製作發行，享有著作權，請勿任意拷貝，以免觸犯法律。